http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA • ATARI ST PC & COMPATIBILI

COMPUTER A 16 BIT

UN NUMERO COSTELLATO DI STAR PLAYER

CRUISE FOR A CORPSE: DELITTO PERFETTO?

TALENT SCOUT: TGM SCOPRE I NUOVI TALENTI

NUOVI EROI: DOPO JAMES POND ARRIVA ROBOCOD!

Anno IV Numero 36 - Novembre 1991 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO®

PRESENTA

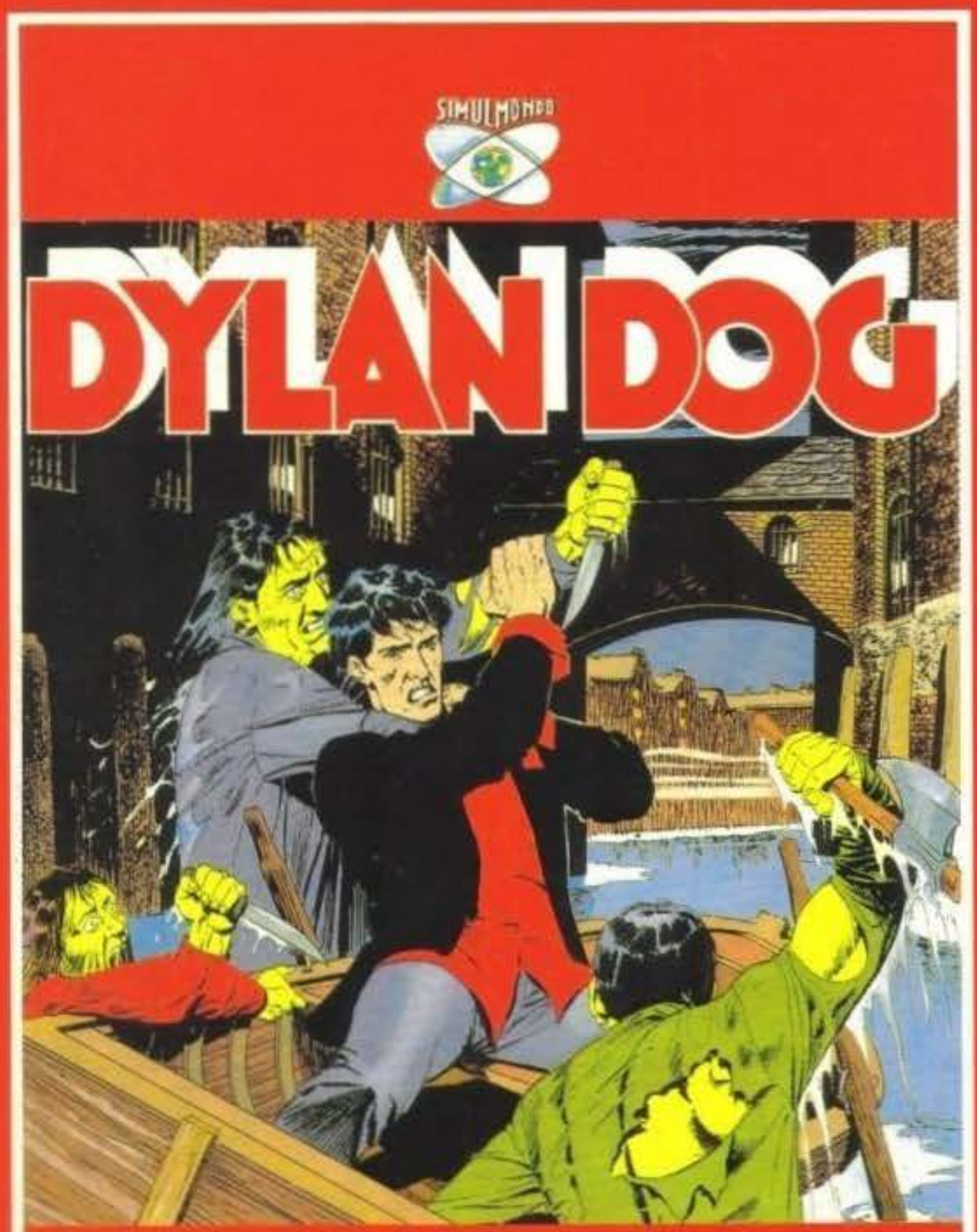
In una torrida estate, persone comuni impazziscono, diventando feroci assassini...
Ha inizio un crescendo di orrore che porterà a un'assurda, sanguinaria avventura in un castello di Londra, e Dylan Dog sarà solo contro tutti a fronteggiare la minaccia degli "uccisori"!

DYLAN DOG

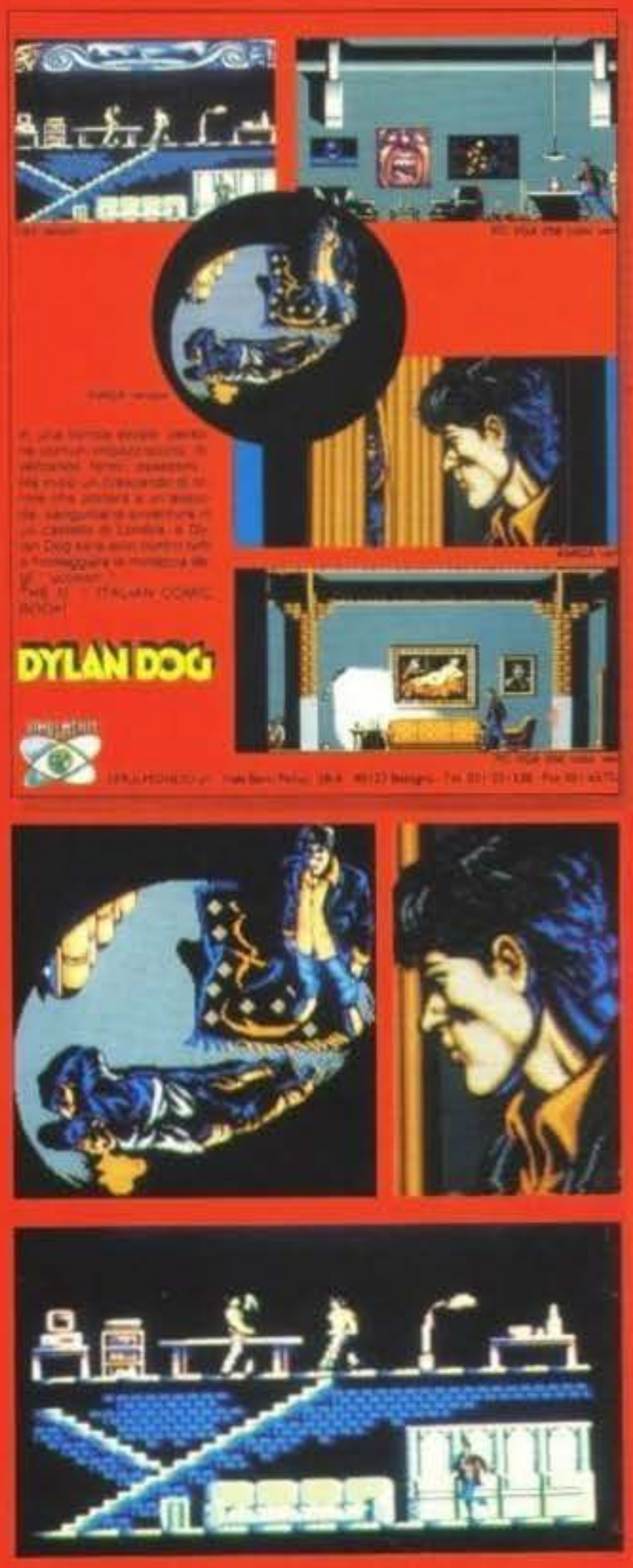
GLI UCCISORI
THE MURDERERS

AMIGA, PC VGA 256 Color, EGA 16 Col., CGA, C64/C128

IN REGALO IN OGNI CONFEZIONE UN ALBO INEDITO DI DYLAN DOG: "IL RITORNO DEGLI UCCISORI", DI SCLAVI, MONTANARI & GRASSANI ESCLUSIVO PER SIMULMONDO



GLI UCCISORI
THE MURDERERS



© Sergio Bonelli Editore Spa
© SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat, 28/A - 40127 Bologna - Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER I POSSESSORI DI AM

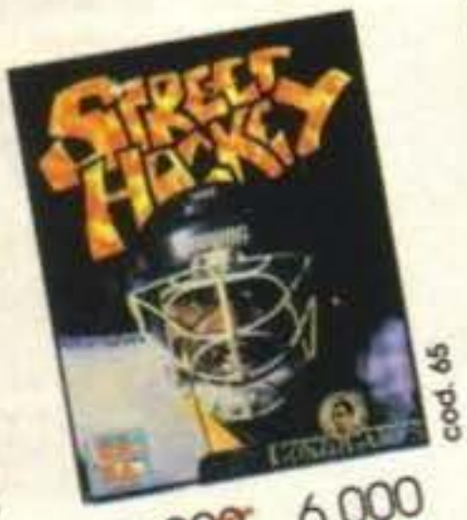
FUN CLUB Amiga

ORIGINALI GARANTITI

scegli 3 giochi a partire da L. 6.000 cad.

92%

29.000 6.000 cod. 48



29.000 6.000 cod. 65

82%

39.000 12.000 cod. 54

39.000 9.000 cod. 40

85%

39.000 9.000 cod. 51 FUMETTO OMAGGIO

82%

39.000 9.000 cod. 63

835

49.900 9.000 cod. 55 POSTER OMAGGIO

29.900 9.000 cod. 02

94%

39.000 12.000 cod. 62 POSTER OMAGGIO

39.000 6.000 cod. 52

885

CADARIO

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy... tutti rigorosamente originale corredati da istruzioni dettagliate.
PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.
UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.
ECCO COSA DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco: riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.
Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.
Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di 29.000 (+L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

TGM

MODULO DI ASSOCIAZIONE

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /02/ /63/ / /

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito / /

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisci a:
FUN CLUB. VIA S. VITO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA COMPLETA ALLA VALUTAZIONE DELLO STAFF DI TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiacchierata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlero più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.

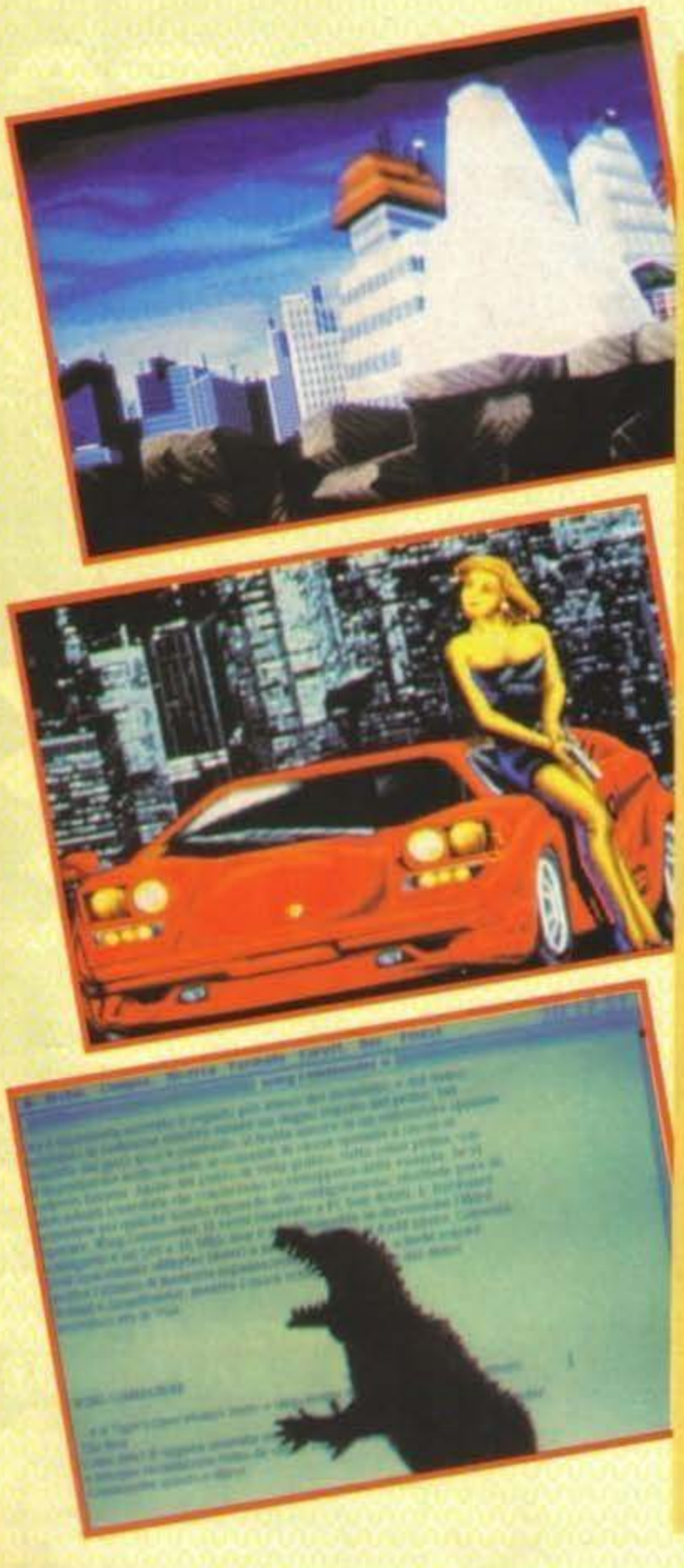
Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato **TECNICA** e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato **GIOCABILITÀ** e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito **INNOVAZIONE** e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio **GLOBALE** che parte da un minimo di 10% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.
La Redazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE



DIETRO LE QUINTE

Siamo ormai al terzo numero interamente Made in Italy, e per voi forse questo non significa un granché, ma per noi significa molto, anzi, moltissimo. Attualmente siamo l'unica rivista importante del settore videogames redatta interamente in Italia, senza traduzioni o prelevamenti da riviste straniere, e questo per noi si traduce in notti insonni, telefonate chilometriche all'estero, litigi con corrieri internazionali e tantissima soddisfazione.

La rivista è migliorata, e sta migliorando sempre di più (lo dite voi lettori, non noi!) e se siamo riusciti a ottenere un vastissimo consenso di pubblico, lo dobbiamo senz'altro a tutti i nostri collaboratori che, all'esterno della Redazione, ci danno una mano preziosissima... anzi, due.

Così mi è parso giusto, a nome di tutta la Redazione, sbirciare dietro le quinte di The Games Machine per rendervi noti i nomi di chi, mese dopo mese, ci dà un aiuto sostanziale per reperire tutto il materiale utile alla stesura di questa rivista. Ecco allora arrivare in passerella Anna Vernocchi, Katia Ribolzi, Raffaele Valensise, Franca Tommasi e Gisella della Emmesse (senza la quale vi sareste scordati le fotografie su questo numero di TGM!). Oltre a loro ci sono un sacco di altre persone, ma per elencarle tutte andrebbero via due pagine della rivista, pagine che anche questa volta sono ricche di novità, recensioni e bellissimi giochi; anzi, per la verità questo è il numero di TGM in assoluto più ricco di bollini di riconoscimento della storia.

Ma prima di lasciarvi alla lettura della vostra rivista preferita (VERO?), vorrei dire un'ultima cosa: se potessi valutare tutta la Redazione come se fosse un gioco, sarebbe la prima recensione a conquistare il 100%!

Grazie a tutti, ve lo meritate.

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallanni, Stefano Giorgi, William Baldaccini. **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI) **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460 **Fotolito:** European Color di Lavezzi, Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina solo con versamento sul c/c postale [illegible] intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L.6000

IN EDICOLA DAL 15 NOVEMBRE

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

Supplemento a The Games Machine N. 38 - Novembre 1991 - Lit. 6000

2 DEMO GIOCABILI
1 DEMO IN ANTEPRIMA

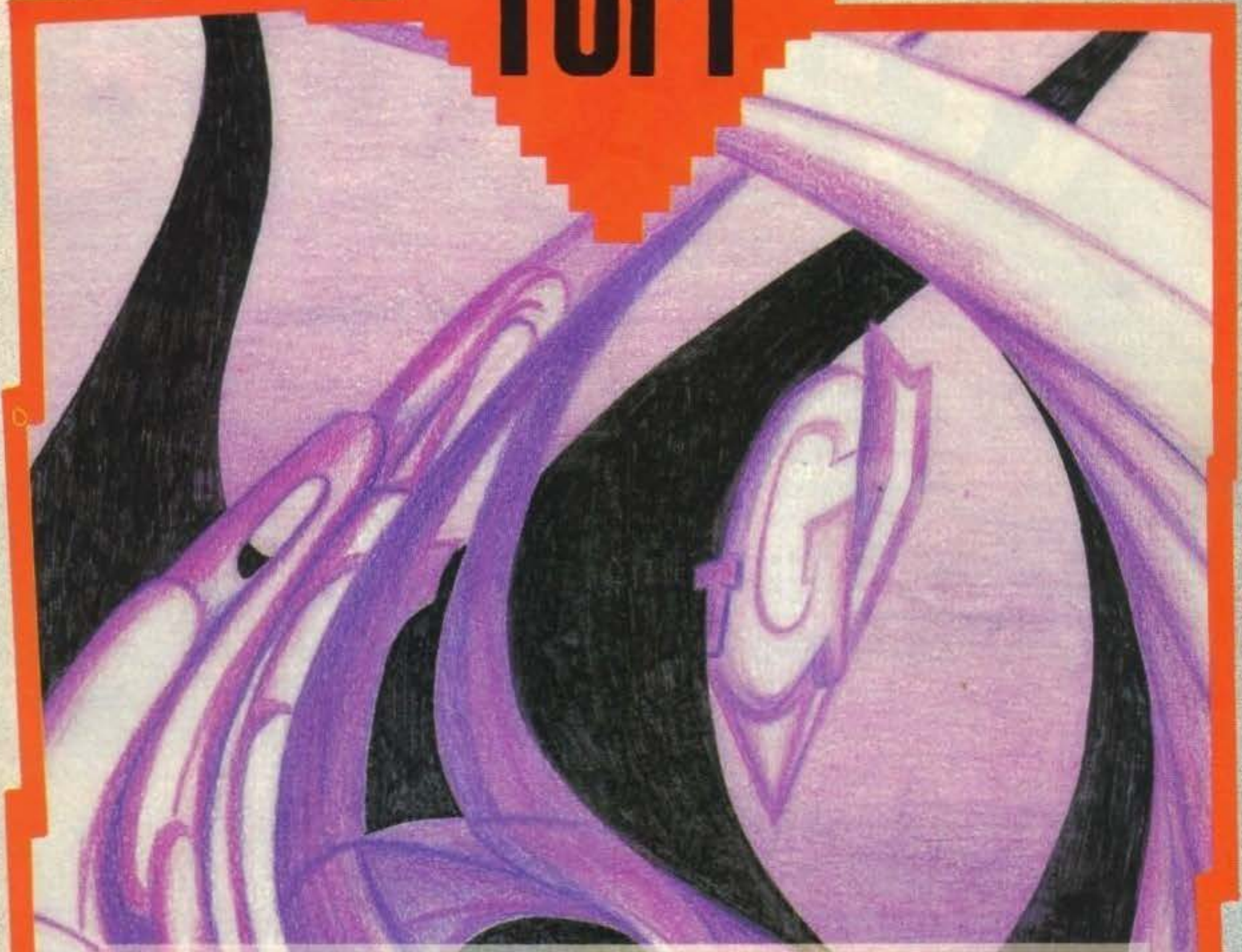
In questo dischetto di TGM ACTION troverai:

- la straordinaria esperienza di LOTUS TURBO CHALLENGE 2
- Il divertentissimo mondo di RODLAND
- LEANDER, un mondo tutto da scoprire
- Recensioni di nuovi giochi per il tuo Amiga

http://www.oldgamesitalia.net/ LISSIMI POSTER IN http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM



PREVIEW	8
REVIEW	20
TIPS	51
TALENT SCOUT	101
POSTA	103

AMIGA

CRUISE FOR A CORPSE	(L. 59.900)	22
DARKMAN	(L. 29.900)	37
FALCON COLLECTION	(L. 69.900)	85
FINAL FIGHT	(L. 29.900)	28
FIRST SAMURAI	(L. 49.900)	24
FLIGHT OF THE INTRUDER	(L. 59.900)	84
ITALIAN NIGHT	(L. 59.900)	73
JIMMY WHITE'S SNOOKER	(L. 59.900)	98
LAST NINJA III	(L. 49.900)	31
MAGIC POCKETS	(L. 49.900)	40
MEGALOMANIA	(L. 69.900)	70
MILLEMIGLIA	(L. 59.900)	34
NEBULUS II	(L. 29.900)	50
PEGASUS	(L. 49.900)	89
ROBIN HOOD	(L. 49.900)	76
ROLLING RONNY	(L. 29.900)	44
STRATEGO	(L. 59.900)	33
TERMINATOR II	(L. 29.900)	46
THE BLUES BROTHERS	(L. 29.900)	59
UTOPIA	(L. 69.900)	62
ZONE WARRIOR	(L. 79.900)	95

PC

F 117 NIGHTHAWK	(L. 89.900)	66
MEGA TRAVELLER II	(L. 69.900)	92
ROBIN HOOD	(L. 49.900)	76
TERMINATOR II	(L. 49.900)	46
THE BLUES BROTHERS	(L. 29.900)	59
WING COMMANDER II	(L. 79.900)	80

ST

FIRST SAMURAI	(L. 49.900)	24
JIMMY WHITE'S SNOOKER	(L. 59.900)	98
MAGIC POCKETS	(L. 49.900)	40
NEBULUS II	(L. 29.900)	50
PEGASUS	(L. 49.900)	89
ROLLING RONNY	(L. 29.900)	44
UTOPIA	(L. 69.900)	62

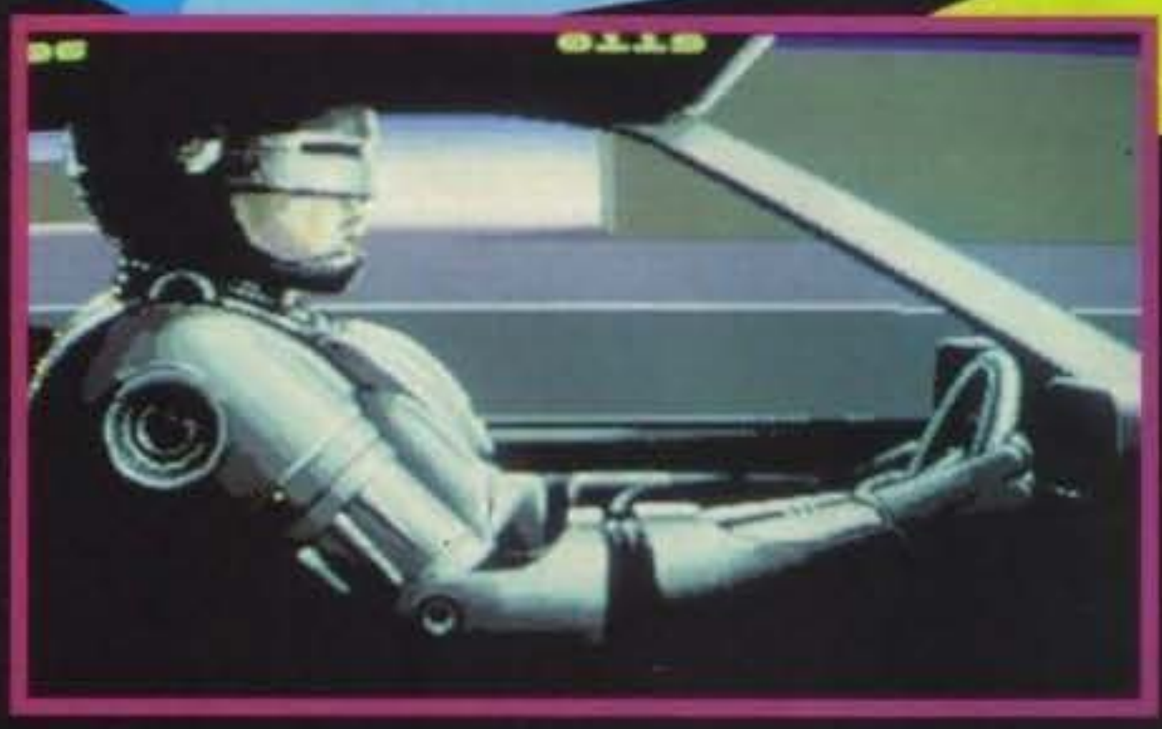
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP

Come vi avevo già preannunciato il mese scorso il nuovo attesissimo tie-in della Ocean sembra promettere finalmente qualche cosa di completamente diverso rispetto alle solite realizzazioni multievento alle quali ci siamo ormai assuefatti (leggetevi la recensione di Terminator II, giusto per intenderci). Lo sviluppo di questo terzo episodio della fortunata serie di Robocop è stato infatti interamente affidato ai programmatori di F-29 Retaliator, le premesse sembrano dunque decisamente convincenti, e le foto ancor di più...



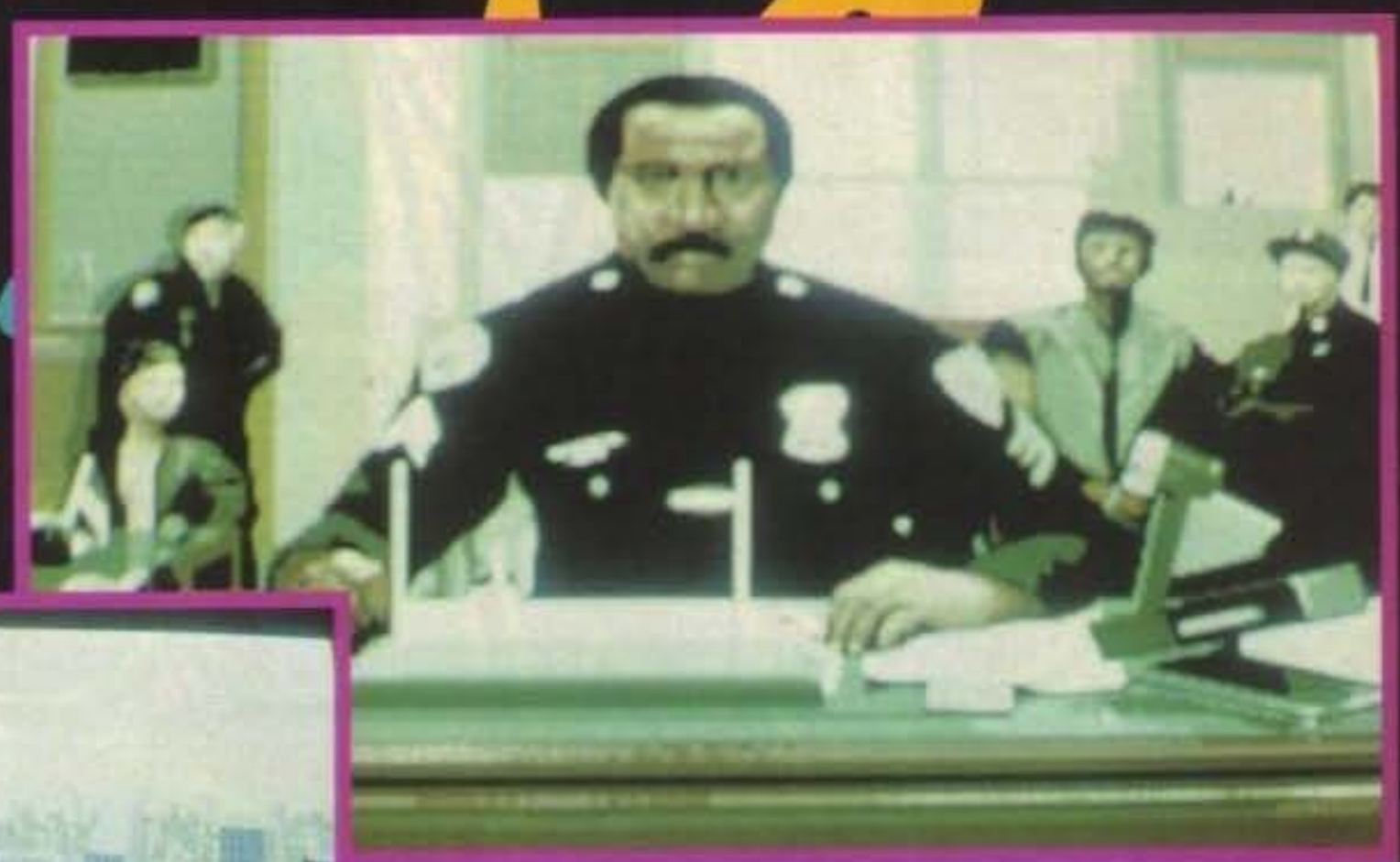
Cominciamo subito dall'intento dichiarato dei Did (Digital Image Design) di realizzare il più realistico, rivoluzionario e avanzato tie-in cinematografico di tutti i tempi. Il gioco sarà sostanzialmente diviso in due sezioni principali indipendenti fra loro: una propriamente arcade e una che rappresenta il vero adattamento digitale del film. Se selezionerete la prima potrete accedere direttamente a 5 sequenze, sempre sviluppate in vettoriale, che vi vedranno alla guida di un'auto della polizia sulle trafficate strade di Detroit all'inseguimento di veicoli rubati, alle prese con i delinquenti comuni di una metropoli moderna, impegnati nel tentativo di salvare degli ostaggi dalle mani di un gruppo di sanguinari terroristi, proiettati addirittura nei cieli della città grazie ad un comodissimo jetpack supplementare, oppure l'immancabile combattimento corpo a corpo con il vostro avversario finale, un potentissimo ninja robotico messo a punto da un'industria giapponese. Tutto questo, come abbiamo detto, riguarda il gioco tipicamente arcade, se invece opterete per la seconda scelta avrete modo di ripercorrere in modo molto più fedele la trama stessa del film che seguirete dalle primissime battute fino al combattimento finale nel quartier generale della OCP contro il già citato Otomo (il robot ninja). In questo caso l'intero gioco sarà articolato come una sorta di avventura dinamica i cui dettagli specifici lascio alla recensione definitiva che contiamo di proporvi quanto prima... Passando invece in rassegna alcune caratteristiche tecniche posso già anticiparvi che il generatore poligonale risulta più veloce di quasi il 30% rispetto alla versione utilizzata in F-29, con qualche cosa come 400 poligoni sullo schermo per secondo invece dei

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3D

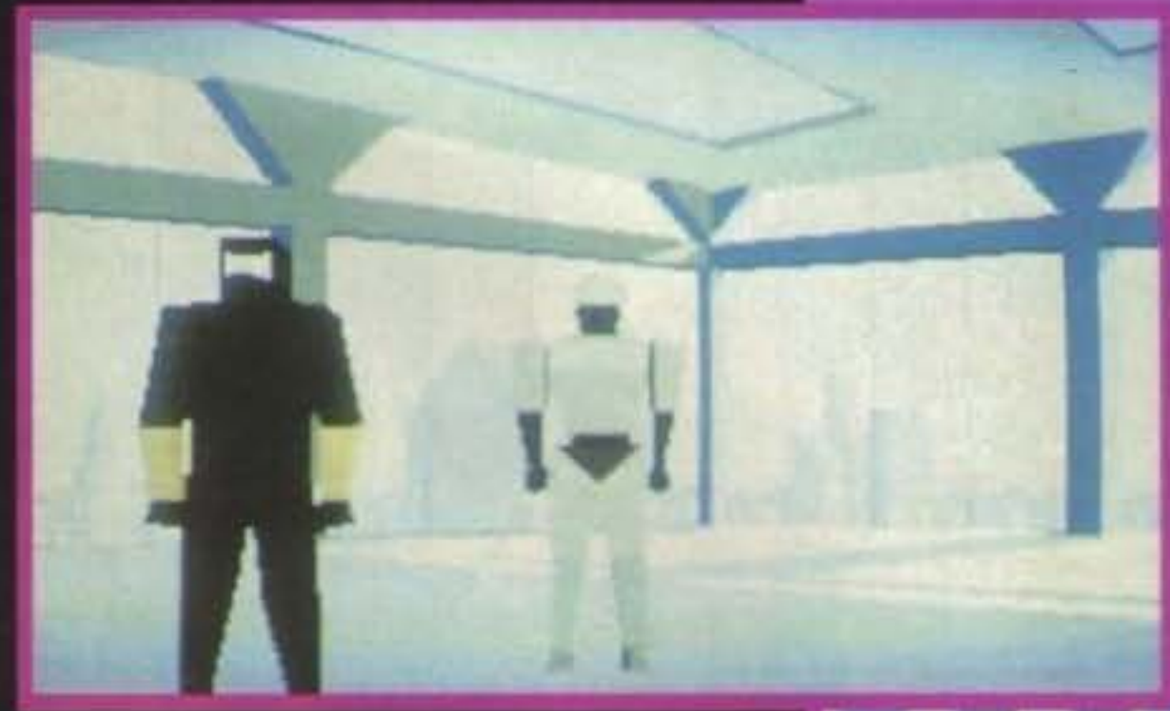


DIGITAL IMAGE DESIGN

Nonostante abbiano un solo gioco al loro attivo i programmatori della DiD godono già di un'indiscussa popolarità internazionale, vuoi perché quell'unico gioco risulta essere F-29 Retaliator, vuoi per il misterioso Epic che nonostante le trionfali preview comparse su quasi tutte le riviste sembra essere per il momento svanito nel nulla. Diamo quindi un'occhiata ai componenti del gruppo che è in procinto di portare sui nostri monitor quella che è stata garantita come la prima vera avventura cinematografica tridimensionale. Cominciamo dunque da Martine Kenwright, il game designer già responsabile degli altri due (o forse sarebbe meglio dire uno...) precedenti titoli, a coordinare l'intera programmazione troviamo invece David Ian Dixon che, insieme ai coder Phil Allsopp, Russell Payne e Jamie Cansdale, ha sviluppato tutte quante le sensazionali routine in 3D, della grafica vera e propria si è occupato Shaun Hollywood, mentre per quanto riguarda gli oggetti tridimensionali e le animazioni i responsabili sono altri due validissimi elementi come Paul Hollywood e Ian Boardman.

Adesso che li conoscete anche voi sapete a chi indirizzare le vostre congratulazioni una volta che avremo finalmente quello che si presenta come uno dei miracoli tecnologici dell'anno...

precedenti 310. Per quanto riguarda le tecniche di programmazione che hanno reso possibili simili strepitose animazioni (Robocop non solo cammina, ma estrae e punta la pistola, combatte, è in grado di proseguire a carponi...) si tratta di soluzioni rivoluzionarie che i programmatori non hanno comprensibilmente nessuna voglia di diffondere, nonostante la soddisfazione sia notevole. Il gioco finito occuperà circa 4 mega che verranno compressi all'interno di due dischetti, il tutto con un sistema di caricamento particolarmente efficiente in modo da ridurre al minimo i tempi morti. Ci sarà inoltre un sistema di rilevamento non solo per la memoria esterna,



ma anche per eventuali processori più evoluti (Amiga 3000) con i quali il gioco risulterà ancora più veloce e fluido nei movimenti. Per il momento non sono in grado di aggiungere altro, potrebbe davvero essere il gioco dell'anno, ancora un po' di pazienza e vi sapremo dare il nostro responso, buon proseguimento di lettura.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

2
ANNO I
NUMERO 2
NOVEMBRE 1991
LIRE 4000

Consolemania

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

F1 CIRCUS '91
la più bella simulazione di guida per console

MARVEL LAND
un mondo da favola tutto da scoprire

Ultime novità da Giappone e Stati Uniti

SPECIALE GIOCHI SPORTIVI

SPECIALE BATMAN

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

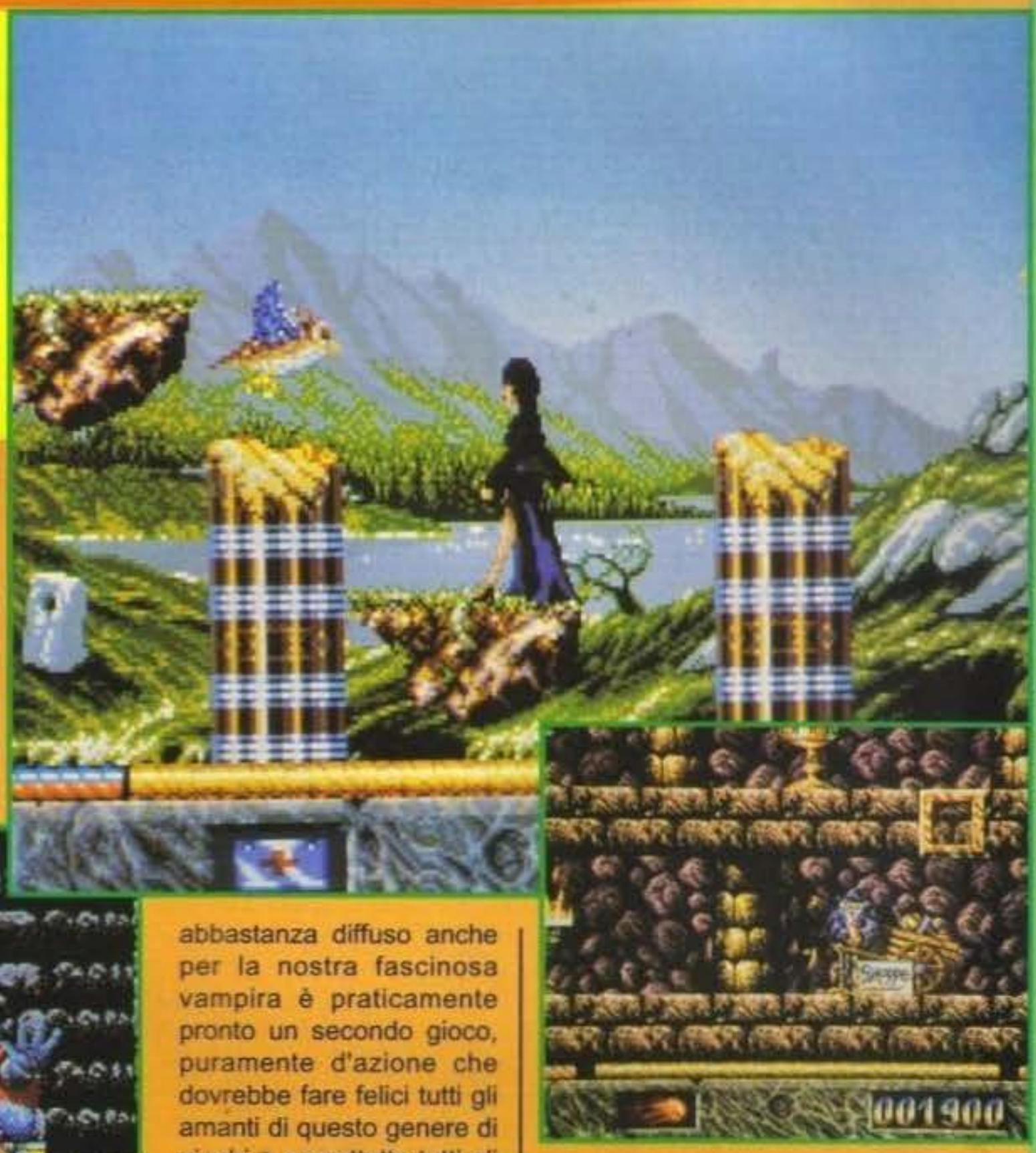
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN'AMICA SEMPRE PIU' IN FORMA...

Provatevi ad immaginare un'avvenente strega supersexy, con un vestitino attillato tutto nero, una scollatura decisamente provocante, sguardo magnetico e forme prorompenti, di chi parlo? Ma di ELVIRA, è ovvio!



Già che ci siamo ricorderete anche che un'avventura grafica a lei dedicata , fra l'altro d'ottima fattura, è ormai da tempo disponibile per tutti i formati. Se ci avete giocato, o ancora meglio portato a termine la vostra incombenza (magari con l'ausilio della nostra soluzione), non potreste non essere rimasti affascinati da un prodotto di notevolissima atmosfera che riesce a coinvolgere in maniera estremamente efficace grazie soprattutto a tutti quei tocchi, piuttosto macabri a dire il vero, che infarcivano il gioco di una inedita componente "splatter". Accreditato dunque il successo e la piena riuscita del primo episodio non potevamo non attenderci un secondo sviluppo delle vostre avventure in compagnia della prospera Elvira, e infatti sarà ancora la Accolade a proporci, speriamo quanto prima, una nuova vicenda chiamata appunto ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS. Confidando di potervi consegnare la recensione nel più breve tempo possibile, occupiamoci invece di quello che è l'argomento principale di questa preview, più precisamente: ELVIRA-The ARCADE GAME. Seguendo infatti un modello ormai abbastanza diffuso anche per la nostra fascinosa vampira è praticamente pronto un secondo gioco, puramente d'azione che dovrebbe fare felici tutti gli amanti di questo genere di giochi e soprattutto tutti gli amanti delle belle curve... Per il momento, oltre ad un sacco di foto, disponiamo anche di un demo, purtroppo non giocabile, che ci ha comunque permesso di apprezzare la bontà di un prodotto che oltre ai fondali molto dettagliati e colorati, con un parallattico particolarmente efficace, fa indubbiamente perno sull'indiscutibile carica sexy della nostra benemerita protagonista che si muove per lo schermo con andamento provocatoriamente ancheggiante, movimenti sempre estremamente eleganti e misurati, con una quasi completa incuranza di tutti le orribili creature che si trova a fronteggiare... Rimandandovi alla recensione definitiva per ulteriori dettagli vi ricordo che Elvira sarà distribuito da un'etichetta abbastanza recente come la Flair, il gioco, disponibile per Amiga e PC, dovrebbe essere comunque ultimato proprio in questi giorni, ci si risente presto...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN STORM™

© 1990, 1991, SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.
Alien Storm ™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA ™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. GOLD LTD.

... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

* Offerta valida fino al 30/11/91

Sconto 10% * ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Screenshots da vari formati.

UTOPIA

THE CREATION OF A NATION ?

"Il miglior gioco che la Gremlin abbia mai realizzato." **94%**

"Una via di mezzo tra Sim City e Populous." **93%**

"Utopia è un gioco eccellente."

93%

"La prossima Generazione di Giochi Divini"

920

Puoi creare l'Utopia? Ecco l'occasione per saperlo. Guidando un gruppo di coloni su un pianeta arido cerchi di creare la società perfetta, dove ognuno gode di un indice di qualità della vita del 100%. Spenderai i soldi in armi o in ricerche sociali? Costruirai ospedali o fabbriche di carri armati? La miriade di decisioni da prendere e il fatto che vi siano più di dieci razze aliene diverse, tutte impazienti di spazzare via la colonia, dovrebbero accelerare i processi decisionali. Un gioco controllato tramite icone, con l'area di gioco principale presentata in 3-D isometrico: Utopia apre una nuova strada nel campo dei videogiochi.

94% "TGM" novembre

LEADER

GREMLIN®

DISPONIBILE PER AMIGA

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP INTERVIEW

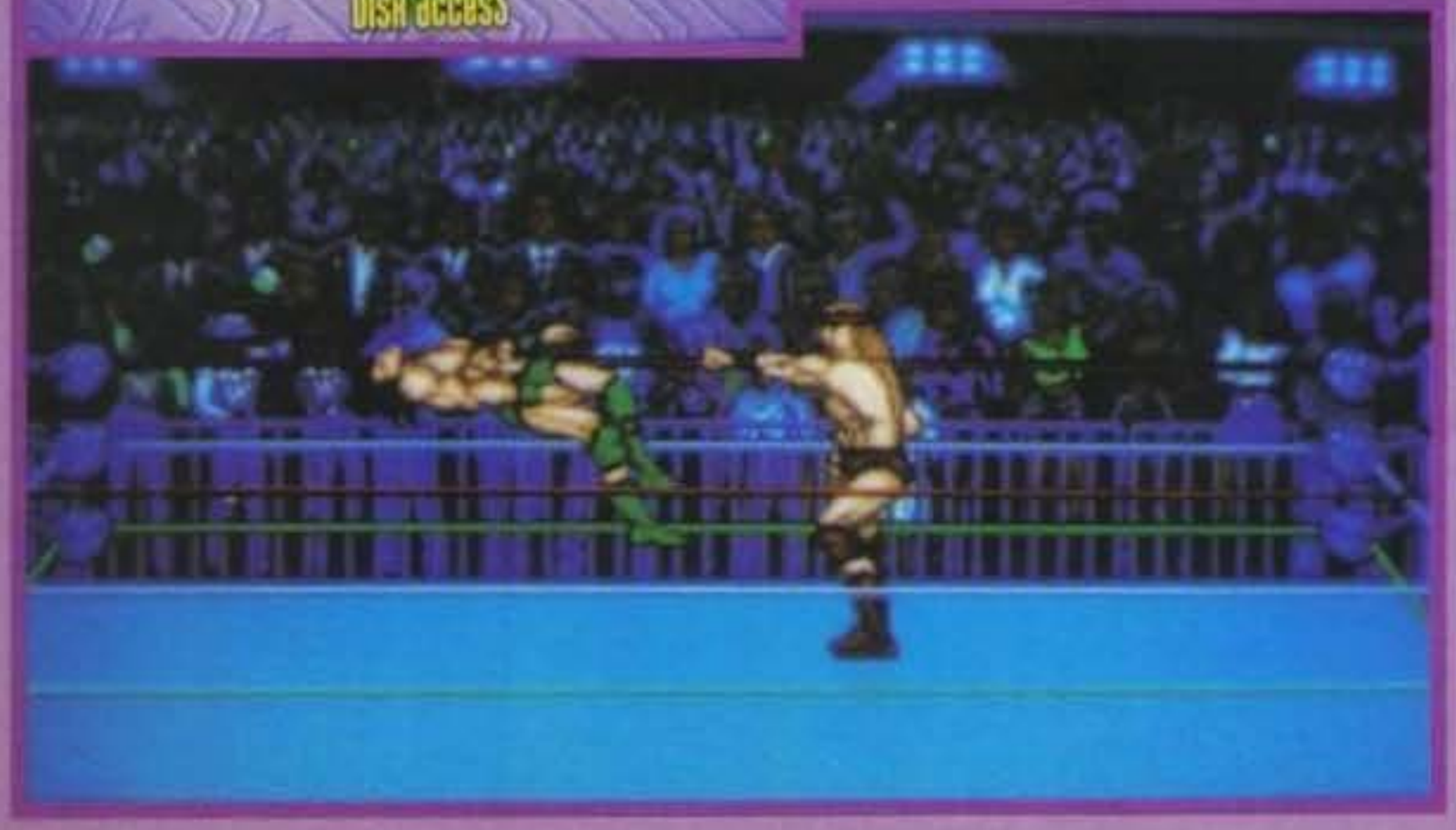
Dopo la preview e la foto del mese scorso qui in redazione siamo stati letteralmente assaliti da orde di lettori che, telefonicamente, volevano avere ulteriori informazioni al riguardo, informazioni che al momento non eravamo purtroppo in grado di comunicare loro. Per quanto ne sapevamo TOP WRESTLING e' il primo prodotto della nuova linea di videogames lanciata dalla Genias, "Top Sports", una serie di giochi sportivi che saranno contraddistinti da un eccezionale realismo. Niente paura però, perché in occasione dell'ultimo Smau abbiamo puntualmente incontrato Raffaele Valensise della Softel e la sua folle masnada...

- Come e' nata l'idea di un gioco sul wrestling? Siete forse dei fans di Hulk "Strappamaglietta" Hogan?

RAFFAELE VALENSISE (concept e grafica): No! Io preferisco Ultimate Warrior... Scherzi a parte. Lo scorso Aprile ero a caccia dell'idea per un gioco... "nazional-popolare" e nello stesso tempo molto spettacolare dal punto di vista grafico. Quando mi sono reso conto di come il wrestling, in Italia, stesse conquistando le simpatie di un pubblico sempre crescente, e' scattata la molla per TOP WRESTLING.

- Siete al corrente del fatto che altre software houses, tra cui la Ocean, hanno annunciato l'uscita di giochi sul wrestling?

RAFFAELE: Si, lo sappiamo. Ma non ne siamo spaventati: i punti di forza del nostro gioco sono la grafica e il realismo. I personaggi, alti piu' di un terzo dello schermo, sono estremamente curati dal punto di vista anatomico: quando il braccio si tende per spaccare il setto nasale dell'avversario, bicipiti, tricipiti e deltoidi sembrano guizzare davvero!!! I movimenti e le varie mosse che eseguono i nostri lottatori sono il frutto di ore ed ore passate a studiare videocassette e riviste di wrestling... per non parlare delle telecronache di Dan Peterson: il nostro pane quotidiano!!!



- Realismo: cosa intendete dire?

ALFREDO SIRAGUSA (Grafica): Per noi realismo significa cercare di riprodurre l'aspetto reale dello sport, così come lo vedresti standotene seduto davanti al televisore o sugli spalti di uno stadio. Nel realizzare immagini statiche ed animate, soprattutto in quelle dove compare la figura umana, la realtà è fondamentale come punto di partenza. Importantissimo poi è "sfumare", utilizzare cioè diverse tonalità dello stesso colore, per disegnare un'immagine e ammorbidirne i contorni. Per la realizzazione di animazioni più complesse (gli sfondi per esempio), è però preferibili usare programmi di rendering 3d, come il potentissimo "Imagine", che spero di utilizzare in futuro, con cui è possibile creare sequenze animate di alta qualità.

- Ho visto che il gioco è introdotto da una sequenza grafica in 3D...

ALFREDO:... Realizzata interamente con il Deluxe Paint III!

- Non scherziamo, dai...

ALFREDO: E chi scherza! La cosa puo' sembrare folle, ed infatti lo e' stata in alcune fasi: non nego di aver avuto momenti di paranoia, nel costruire questa animazione, che ha richiesto due settimane di tempo. Per animare il ring quindi, ho progettato e disegnato tutti i piani che lo componevano, muovendoli poi su traiettorie predefinite, utilizzando la prospettiva e il MOVE EDITOR del DPIII. Ho escogitato una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tecnica che consente di costruire oggetti tridimensionali in movimento, con un programma che, come tutti sappiamo, puo' gestire unicamente figure piane e non solidi. Il procedimento ha comunque molteplici sfumature ed accorgimenti che sarebbe impossibile elencare e quindi concluderei con un "TOP" secret" !

-Aha! Stiamo andando sul tecnico, eh? Ok, parliamo della programmazione, allora...
FRANCESCO SIMULA (codice): Immodestamente parlando, abbiamo realizzato un sistema di gestione dei dati, grafici e sonori in testa, altamente modularizzato e in continua evoluzione, che applicheremo in tutte le nostre realizzazioni e permette ad Amiga, grazie alla sua tecnologia custom, di servirsi praticamente in contemporanea di tutti le sue risorse hardware, spesso penalizzate da conflitti dovuti a mediocre programmazione.

FABRIZIO FARENGA (codice): Il sistema e' stato battezzato L.I.S.C.A. (Linked Interrupts Shared Chips Access). Andiamo molto orgogliosi di questa realizzazione che, contenendo anche tutte le routine di accesso al disco e di Input in generale, ci permettera' di risparmiare moltissimo tempo in successivi lavori.
FRANCESCO: Comunque in TOP WRESTLING troverete: 32 colori su schermo!
FABRIZIO: Scrolling multidirezionale!!
FRANCESCO: 50 Frames al secondo!!!
FABRIZIO: Questo ed altro ancora, prossimamente su questi schermi!
(Guardatevi le foto e assillate di telefonate la redazione per sapere la data di uscita.)(No, pietà... NdMax).

- Calma, calma! Visto che grafica e programmazione sono stati ben sbandierati, parliamo del sonoro...
NICOLA TOMLJANOVICH (musiche ed effetti sonori): Finora ho scritto 3 brani musicali: uno per la presentazione, uno che gira sotto i meni iniziali e un altro previsto per il "GNN News"... Ma è probabile che il numero cambi: non si sa mai, magari alla fine ci scappa di inserirne un altro paio, spazio su disco permettendo! Riguardo al "tipo" di musica non è certamente un Vivaldi o Mozart: la sequenza iniziale, infatti, è accompagnata da un trascinante brano Heavy Metal, genere assolutamente nuovo per me!!! L'hard rock è l'unico genere che possa fare da colonna sonora alla grinta di un bestione alto due metri che ti sta per spaccare i denti!

- E per gli effetti sonori? Schiaffi, pugni e tutto il resto?
NICOLA: Un gioco e' vivo del tutto quando si fa ascoltare oltre che vedere! Durante il combattimento voglio creare una vera atmosfera da stadio, compatibilmente con la memoria che Fabrizio e Francesco mi hanno lasciato...

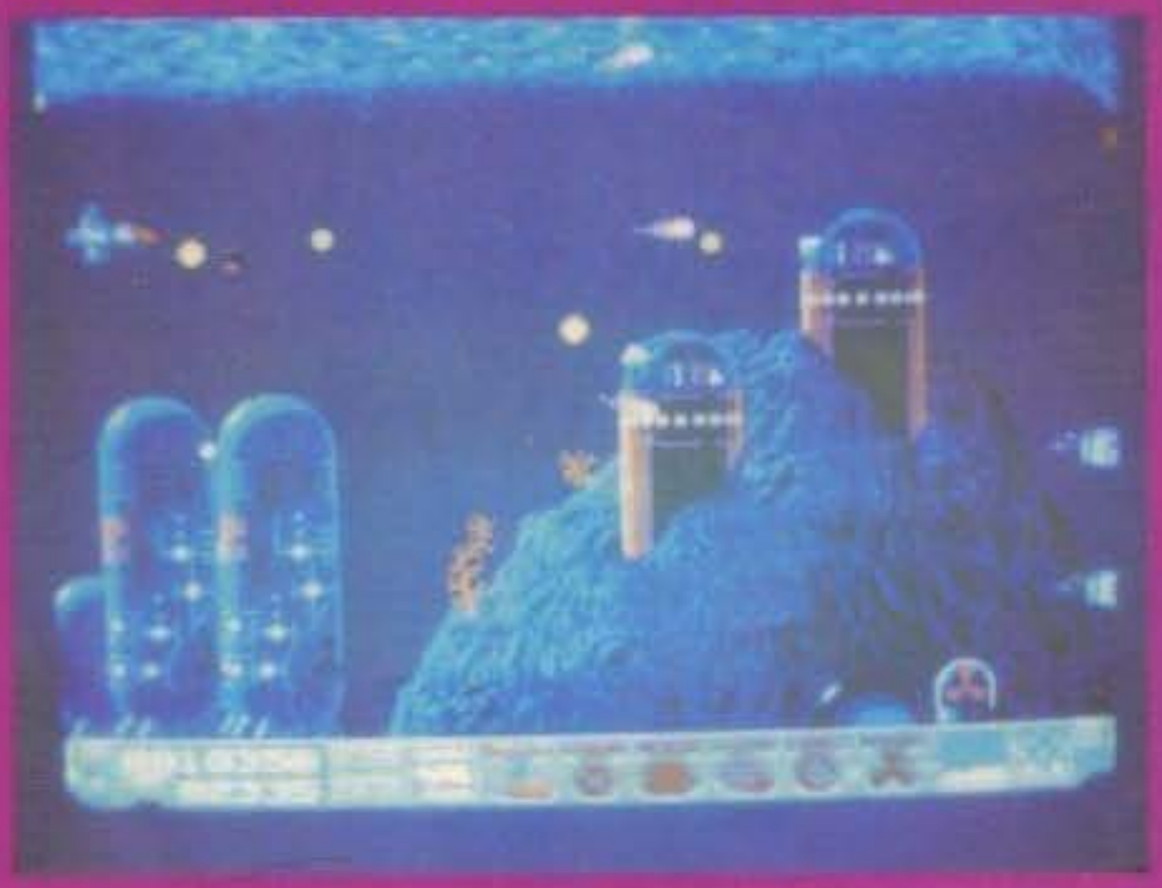
- Qualcuno parla di un probabile utilizzo della mitica interfaccia Genias per 4 joysticks...
FABRIZIO: Ahem! Speriamo che quel qualcuno ci dia una mano a far combattere sullo schermo 4 personaggi alti 85 pixel contemporaneamente!!!
FRANCESCO: No, no, è vero: la versione per Amiga ad 1 megabyte probabilmente supporterà in futuro il gioco a quattro. Ma modalità e particolari dipendono dal buon andamento della realizzazione del gioco base.

- Prima di chiudere, volete dirci come avete fatto ad aggiudicarvi la realizzazione di un gioco cosi importante?
RAFFAELE: Meglio lasciar parlare loro...
FABRIZIO: Beh, sinceramente, dopo aver giocato a "Profezia" (un primitivo adventure Genias), ci siamo detti: "Ehi, ma allora e' facile!" e, dopo aver messo insieme in un paio di settimane alcune schermate grafiche digitalizzate (una vera schifezza, eravamo senza il grafico), un pugno di codice, una trama da film giallo di IV categoria e una carrettata di ninnoli portafortuna, fiduciosi (o meglio, disperati) abbiamo spedito il tutto alla sede GENIAS, accompagnato da una vischiosa e servile lettera di presentazione.
FRANCESCO: Modestamente la lettera l'ho scritta io, un vero capolavoro di oratoria, ed e' stato sicuramente per suo merito che ci hanno risposto.
FABRIZIO: A meno che non rispondessero a tutti col ciclostile !

FRANCESCO: Ad ogni modo, l'eloquente risposta (che soddisfazione!) ci ha spiegato quale era il target commerciale di GENIAS, rassicurandoci sul piano tecnico della nostra demo ed invitandoci a correggere la mira sul genere di produzione, consigliandoci di metterci in contatto col coordinatore GENIAS per il Lazio, cioe' Raffaele, che poi ha messo in moto tutto il resto. Se avete un sacco di idee e sapete come potrebbero essere messe in atto, non esitate, fatevi sotto!

- Per finire il domandone finale: quando giocheremo con TOP WRESTLING?
RAFFAELE: Uhm. L'uscita di TOP WRESTLING è prevista per Natale, compatibilmente con le ultime difficoltà di realizzazione... e con le frustate promesse da Riccardo Arioti e Stefano Roda della Genias!
MAX: Avete sentito tutti? Natale, prima di allora niente!

UN PROTOTIPO IN VIA DI SVILUPPO...



Nell'articolo del numero scorso mi sono dimenticato di un altro gioco di notevole importanza già in avanzata fase di programmazione. Si tratta di PROTOTYPE, un classico sparaefuggi a scorrimento orizzontale. Da quanto risulta dal demo giocabile che ci è statoinviato (mi scuso per la pessima qualità della foto, ma mettendo la pausa i colori si scuriscono terribilmente...) vi posso assicurare una giocabilità notevolissima con un aspetto grafico (tutt'ora da rivedere) già decisamente confortante, altre notizie non appena le avremo... MAX

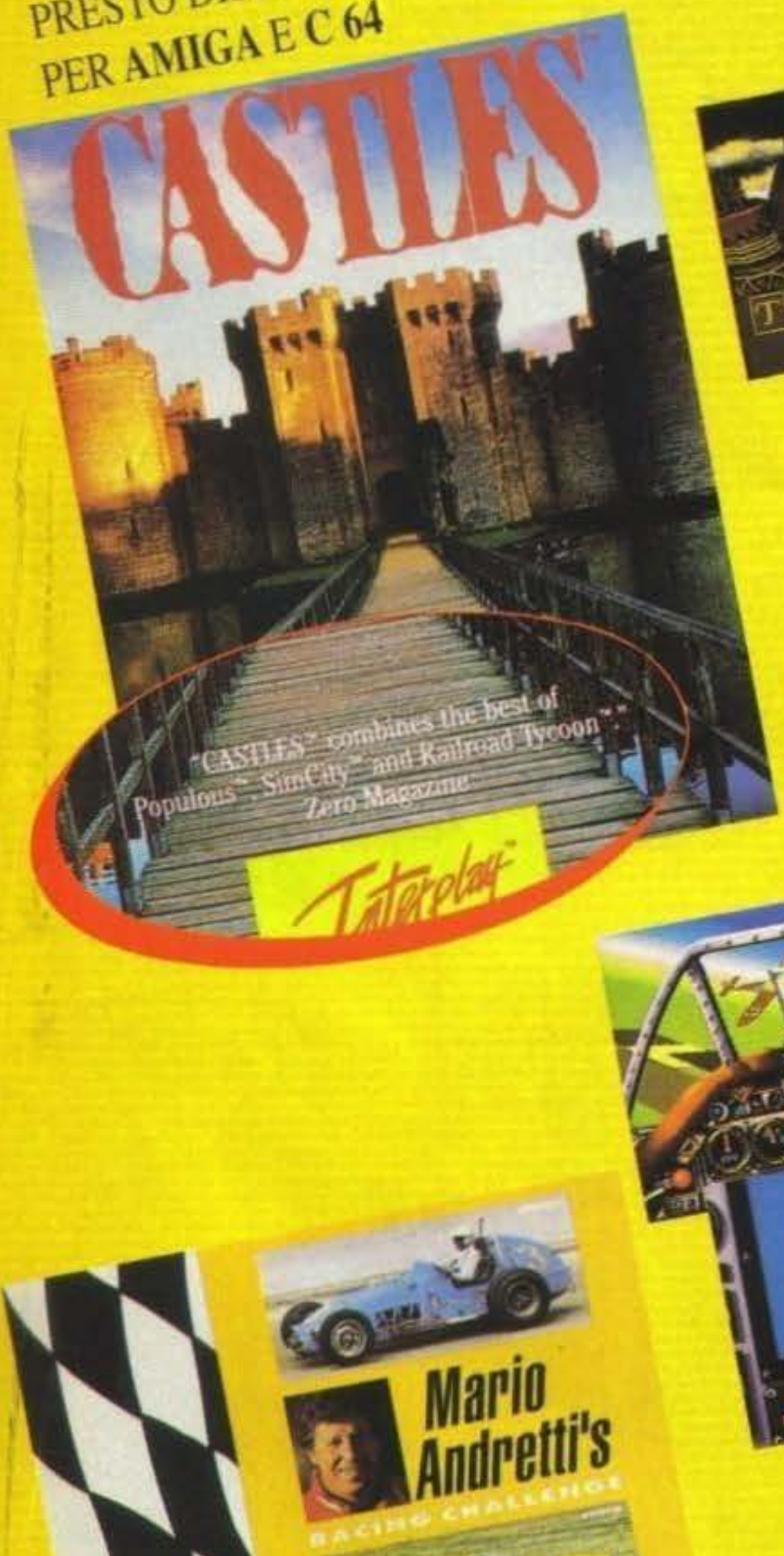
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I TITOLI DELL'ANNO

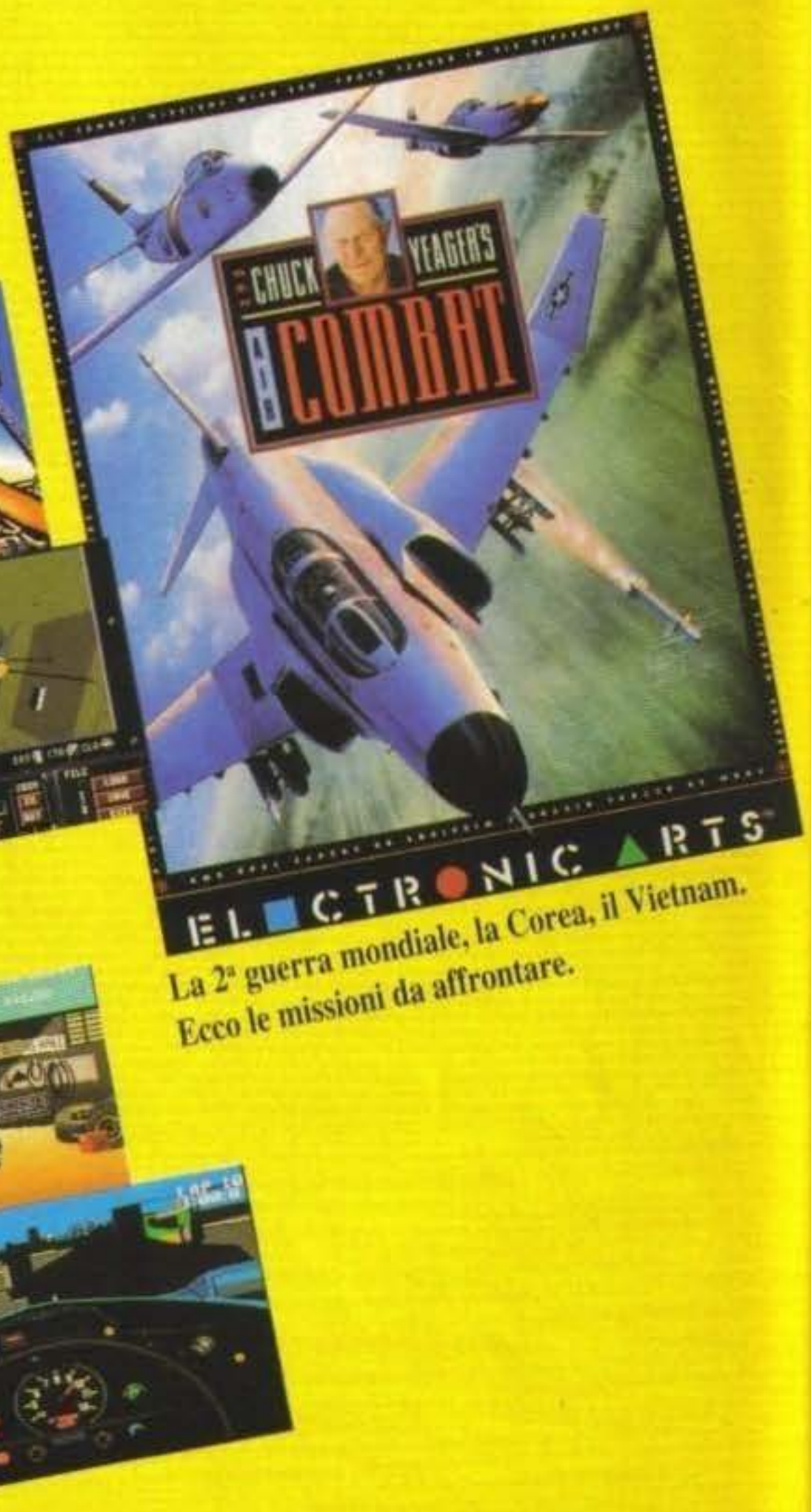
ELECTRONIC ARTS®

PRESTO DISPONIBILE
PER **AMIGA** E **C 64**

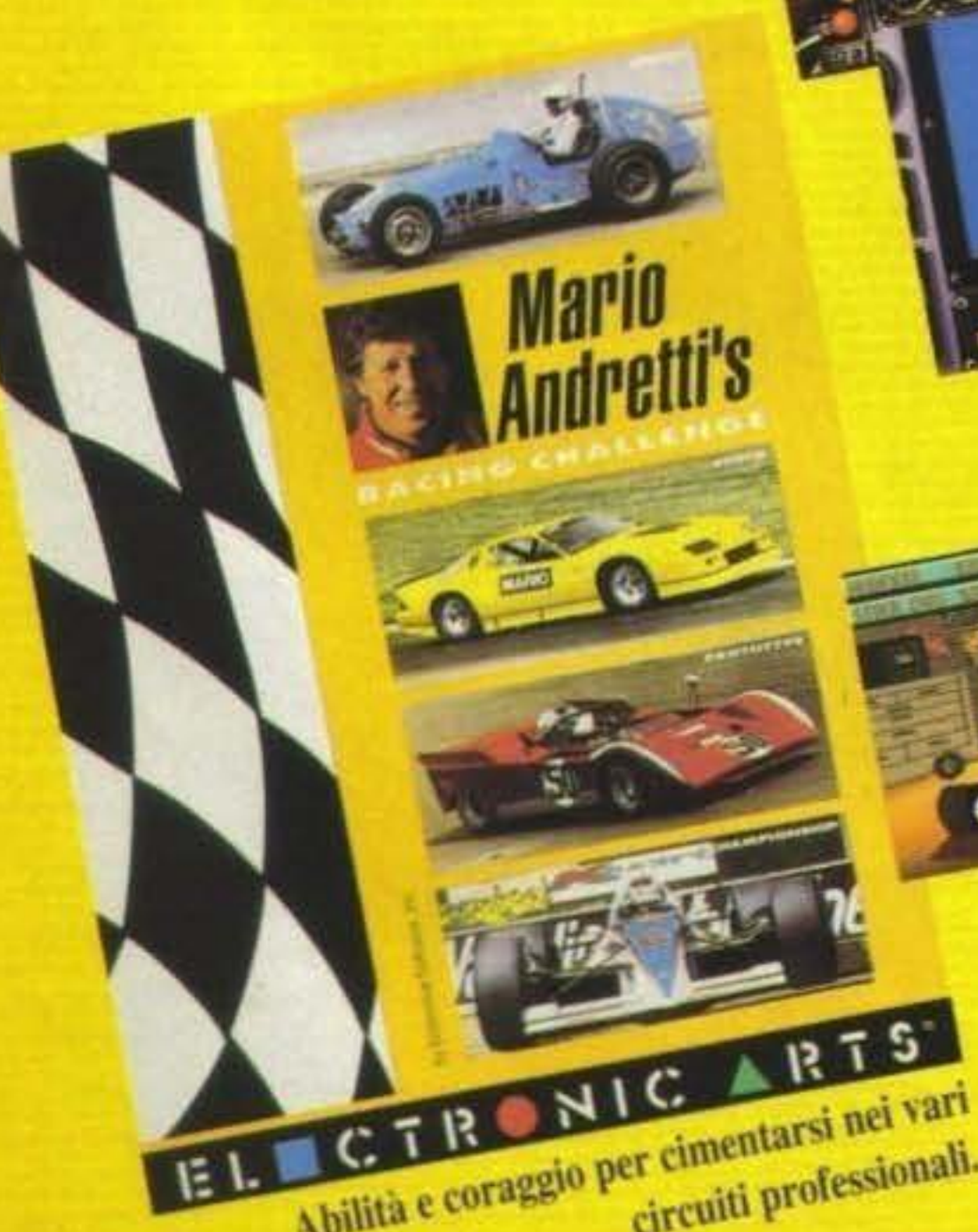


Disponibili per PC
Grafica VGA
256 colori
Manuali in Italiano

Scheda sonora:
AdLib - Soundblaster
Roland -
Tandy - Covox.



La 2ª guerra mondiale, la Corea, il Vietnam.
Ecco le missioni da affrontare.



Abilità e coraggio per cimentarsi nei vari circuiti professionali.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARRIVA ROBOCOD!

Ancora!?! Ma non ne avevamo già parlato poche pagine fa? No, no, non ci siamo proprio... QUESTO Robocod non ha niente a che vedere con QUEL Robocop! Dopo il grosso successo di James Pond la Millenium ha deciso di proporre una nuova avventura di uno dei suoi personaggi meglio riusciti; giusto in tempo per guadagnarsi in extremis la copertina del numero...

Al termine della sua prima missione il nostro simpaticissimo Pond era finalmente riuscito a sconfiggere il terribile Doctor Maybe; come però la storia insegna accadere puntualmente in questi specifici casi la minaccia era ben lungi dall'essere completamente debellata; il folle scienziato è infatti tornato nuovamente alla carica intruffolandosi nelle fabbrica di giocattoli più famosa al mondo (quella di Babbo Natale, e chi altri?), promettendo terribili rappresaglie sulle popolazioni del pianeta intero se non verranno assecondati i suoi deliranti propositi di comando, non contento di questo ha pensato bene di rapire anche lo stesso Santa Claus, convinto così di tenervi fuori dal gioco. Ma un eroe è un eroe proprio per il modo nel quale riesce affrontare situazioni complicate e disperate come questa, e così decidete di darvi subito da fare per riportare pace e tranquillità su questa nostra tanto amata terra. Una prima cosa da dire riguarda comunque il vostro corpo che è stato nel frattempo ciberneticamente ritoccato in seguito ad alcune irreparabili lesioni che avevate in precedenza riportato, questo però non farà altro che migliorare ulteriormente le vostre prestazioni conferendovi maggiore resistenza e delle caratteristiche ancora più poderose. Non perdetevi la recensione sul prossimo numero, o meglio ancora, non perdetevi il numero!

MAX

LAST BATTLE CENSURA LA... CENSURA!!!

Sempre a caccia di novità, ecco che lo staff di TGM scopre il trucchetto per ridare a Last Battle quel "tocco" in più che vi piace tanto: lo splatteramento!

Aridaje, direte voi. "Quelli di TGM ci abbindolano ancora con Last Battle. Ma la smettete o no di recensire giochi non definitivi?".
E la smettete o no, dico io, di credere alle stupidate che gli altri scrivono a volte su di noi? Il caso di Last Battle poi è stato proprio una barzelletta: alcuni lettori ci hanno telefonato o scritto inorriditi davanti alla nostra presunta disonestà. Infatti la copia di Last Battle da noi visionata, era proprio una versione inviataci dalla Elite perché venisse recensita. Addirittura abbiamo mostrato il numero di TGM all'Elite quando eravamo all'ECES! Figuratevi un po' voi!
Ma siccome noi vogliamo scusarci anche quando non ne avremmo per niente bisogno, abbiamo deciso di rivelarvi il modo di ottenere dalla versione censurata di Last Battle per Amiga una versione che censura...la censura!
INCREDIBILE, direte voi! E INCREDIBILE, ribadisco io. Grazie a Raffaele Valensise, infatti, la versione di Last Battle non ha più ridimensionamenti di sangue, e le esplosioni di teste, cervelli e corpi vi accompagneranno ancora, per la gioia di grandi e piccini!
Come fare allora? Semplicissmo: quando dovete inserire il vostro nome nella tavola degli High Score, digitate PEARL HARBOUR, compreso lo spazio... e voilà, la censura se ne va!
Non solo, ma abbiamo scoperto anche il cheat mode per avere energia infinita, ma per questo vi rimando ai Maxi tricks del mese prossimo.
Tutto qui? Per ora sì, ma mi raccomando: evitate di prendervela con noi se in questo numero abbiamo recensito giochi come First Samurai o Rolling Ronny. E' tutto regolarissimo, chiedete pure ai programmatori.

Stefano Gallarini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

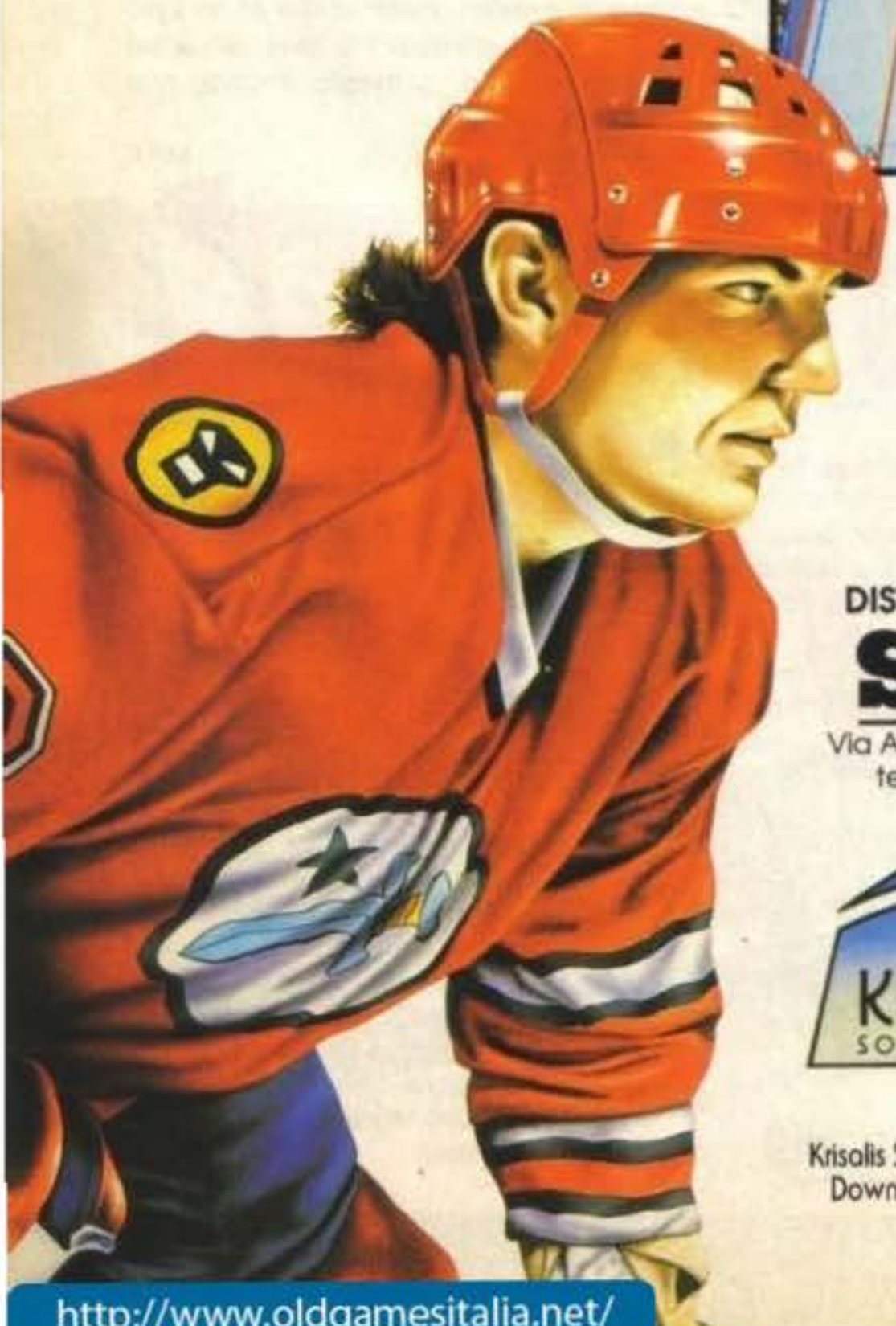
http://www.oldgamesitalia.net/

FACE-OFF

★★ ICE HOCKEY ★★

Dopo l'incredibile successo di Manchester United Europe, Krisalis presenta "Face Off Ice Hockey".
Caratteristiche del gioco: Gestione di quattro giocatori, sostituzioni (animate per Amiga 1 mega), nome del giocatore in possesso del dischetto, azione a tutto schermo, possibilità di eliminare l'arbitro, 30 paesi differenti con bandiere e allenatori, fino a cinque livelli di difficoltà, replay, salvataggio e ricaricamento del gioco, show prima dell'incontro, il dottore della tua squadra, possibilità di analizzare forza e debolezza di sciascun giocatore, allenamento della squadra con tre discipline differenti, voci (Atari ST), trattiche di squadra (inclusa la possibilità di giocare sporco!), combattimenti, statistiche di squadra, opzione di solo gioco arcade (basata sulla logica di gioco di Manchester United Europe), opzione di gioco solo manageriale, opzione di simulazione completa.

DISPONIBILE PER AMIGA & ATARI ST



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

KRISALIS SOFTWARE LTD.

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

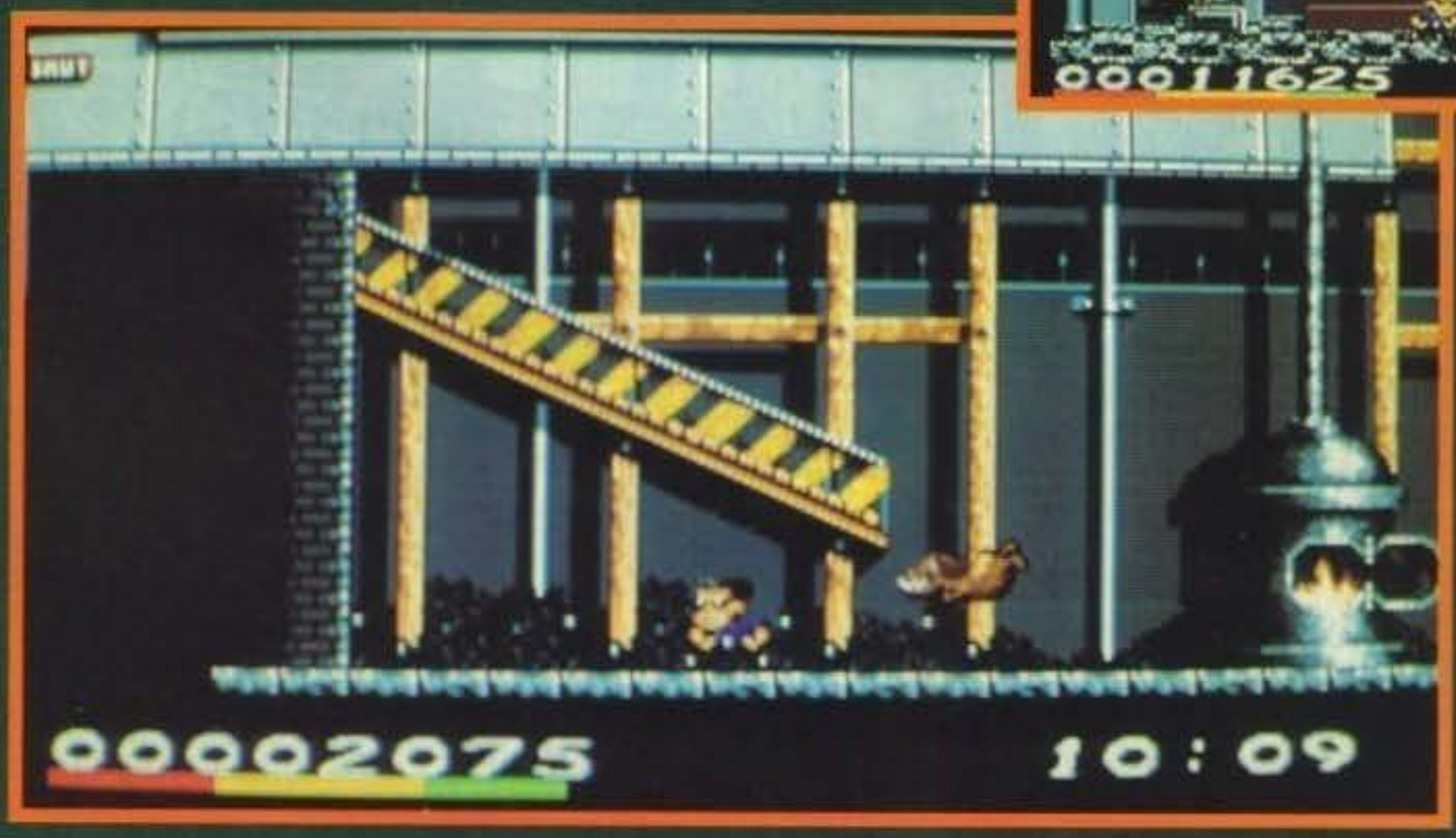
http://www.oldgamesitalia.net/

STOP THE PRESS!

Succede sempre così! Quando ormai si pensa di aver definitivamente chiuso il numero ecco saltare fuori nuove informazioni, nuovi giochi e soprattutto nuove foto di mirabilia che merita indubbiamente d'essere preso in considerazione. Cosa fare? Fingere che il pacchetto sia arrivato con poche ore di ritardo e rimandare l'articolo al numero successivo, oppure rivedere il timone, scrivere il pezzo e impaginarlo a tempo di record? Se starete leggendo questa pagina significa che evidentemente abbiamo propeso per la seconda ipotesi...

Veniamo quindi al motivo principale della preview che riguarda l'attesa conversione di WWF WRESTLING della quale vi avevo già parlato sul numero scorso. Questa volta però sono finalmente in grado di mostrarvi alcune prime immagini inedite dalle quali trarre le nostre impressioni. Per il momento non sono purtroppo in grado di aggiungere ulteriori caratteristiche tecniche del gioco, questo è quanto sono riuscito a strappare alla Ocean (come sempre grazie al fondamentale ausilio dell'impareggiabile Anna a cui vanno tutti i miei ringraziamenti per l'ottimo risultato contenutistico (e anche grafico: complimenti meritatissimi alla nostra grafica Sabrina!) di quest'ultimo numero); attendetevi comunque la recensione definitiva molto presto.

Nel frattempo, già che ci sono, aggiungo anche un paio di foto dell'ennesimo tie-in firmato dalla Ocean, anche lui annunciato un mese fa. Si tratta più precisamente di HUDSON HAWK, ispirato al film di Bruce Willis che mi hanno detto essere estremamente divertente. Cerchiamo di aggiungere qualche altro particolare: nel gioco, come nel film, impersonificherete un intraprendente ladro alle prese con il colpo del secolo... Questo lo spunto per la consueta conversione multievento Ocean firmata dagli Special FX; come impostazione il gioco promette una giocabilità simile ai grandi capolavori platform che dovrebbe avvicinarlo alle recenti produzioni per console, senza però dimenticare gli ormai canonici livelli puzzle nei quali scassinare inattaccabili cassaforti e via dicendo. Anche in questo caso il lavoro è già in odore di recensione...



MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGETTAZIONE GRAFICA : CARLO MATTONI- GAVIRATE (VA)

L'ODIO É SENZA TEMPO

LAST NINJA 3

NINJA REMIX

SYSTEM·3

ORA DISPONIBILE PER AMIGA

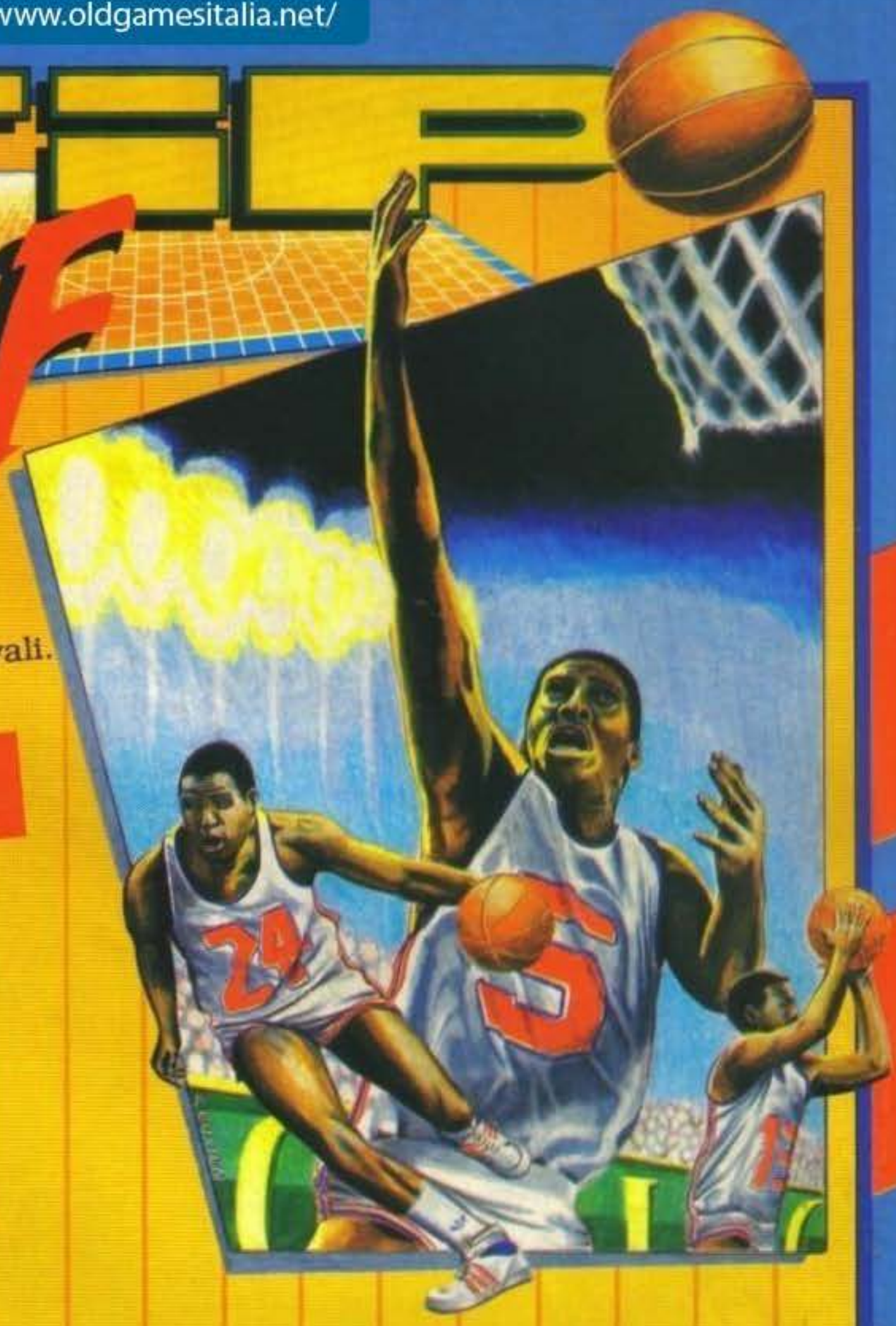
A L. 49.900.

VERSIONI C64 A UN PREZZO ECCEZIONALE!

LEADER
·DISTRIBUZIONE·
VIA G. MAZZINI ,15 - 21020 CASCIAGO (VA)
TEL.0332/212255
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIP OFF



La più realistica simulazione di pallacanestro.

Grafiche e giocabilità senza rivali.

FACILE E DIVERTENTE

Scrolling multidirezionale.

5 livelli di abilità.

Opzione 1-4 giocatori.

Possibilità di programmare le proprie tattiche.

Opzione per la creazione di una squadra a qualsiasi livello.

Attributi e capacità diversi a seconda del giocatore.

Tre differenti velocità di replay.

AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

LEADER
DISTRIBUZIONE

Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games

DA NON PERDERE.

ANCO Software Ltd

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD per Amiga L. 59.900

CRU
FOR A

GAMES machine

TOP SCORE

La copertina del numero scorso di TGM è stato solo un assaggio: adesso è la volta di fare il pasto completo; e che pasto!

Non saprei proprio se partire dalla Delphine e dal suo sistema Cinematique o parlarvi subito del gioco... ok, vi parlo subito del gioco, non per altro, ma perché le due avventure precedenti a questa, firmate sempre Delphine (Future Wars e Operation Stealth), non hanno molto in comune con quest'ultima realizzazione, almeno dal punto di vista tecnico.

Prima di cominciare con la storia del gioco, comunque, vi informo del fatto che Cruise For A Corpse è un'avventura dinamica, un film interattivo insomma, totalmente guidato col mouse: nessuna immissione di testo, quindi, ma solo puro divertimento.

Tutto cominciò una mattina d'Aprile. Non faceva proprio caldo anche se era primavera. Era il 1927. Il destino bussò alla mia porta, aprii e notai un foglio con sopra scritte poche righe che mi invitavano a una crociera sul Mediterraneo. La firma era quella di Niklos Karaboudjan un ricco commerciante. Non esitai, feci le valige e arrivai al porto dove stava attendendomi la bellissima nave.

Ma appena presi possesso della mia cabina, il servo di Niklos fece irruzione e mi avvertì di una terribile sciagura. Lo seguii nella stanza del ricco Niklos e lo vidi lì a terra, morto, pugnalato alla schiena. Non feci in tempo a rendermi conto di quello che stava accadendo, perché all'improvviso qualcuno mi colpì alla testa e caddi svenuto...

Ecco, questo è solo l'inizio, pensate un po' voi al seguito! Ovvio che in questo gioco interpretate la parte di Raoul Dussentier e che il vostro compito, in qualità di ispettore francese, è quello di fare luce sulle indagini.

In quest'affascinante avventura tutto si ispira apertamente ad Assassinio Sul Nilo scritto dalla grandissima Agatha Christie, e credo che gli sceneggiatori abbiano fatto un preciso riferimento proprio a questo racconto per la stesura del gioco. Comunque sia la storia è diversa, l'approccio alle indagini, invece, identico.

Con il mouse potrete osservare quasi OGNI oggetto che trovate nelle stanze: è incredibile! Ogni volta che poi cliccate sull'oggetto, vi apparirà il nome di questo e una serie di verbi attivabili fra i quali potrete scegliere il vostro: prendere, cercare, osservare, esaminare, spostare, capovolgere, eccetera. Il bello è che a ogni oggetto corrispondono certi verbi, e quindi non avete una lista fissa, ma un certo numero per ogni circostanza.

Per quanto riguarda il dialogo con i personaggi invece, all'inizio avrete solo una brevissima lista di domande, ma mano a mano che questi vi danno delle informazioni, la lista si amplia fino a diventare lunghissima. E vi posso garantire che di cosa da scoprire ce ne sono tantissime. Del resto la maggior parte di questo gioco si basa proprio sul dialogo con i personaggi piuttosto che sulla scoperta di puzzle sparsi per la nave.

I movimenti del vostro personaggio invece andranno fatti cliccando sul punto in cui volete andare e anche qui c'è un'innovazione tecnica: il vostro eroe non è formato da sprite predefiniti, ma da un disegno in bitmap che si modifica in rapporto al fondale in cui si

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

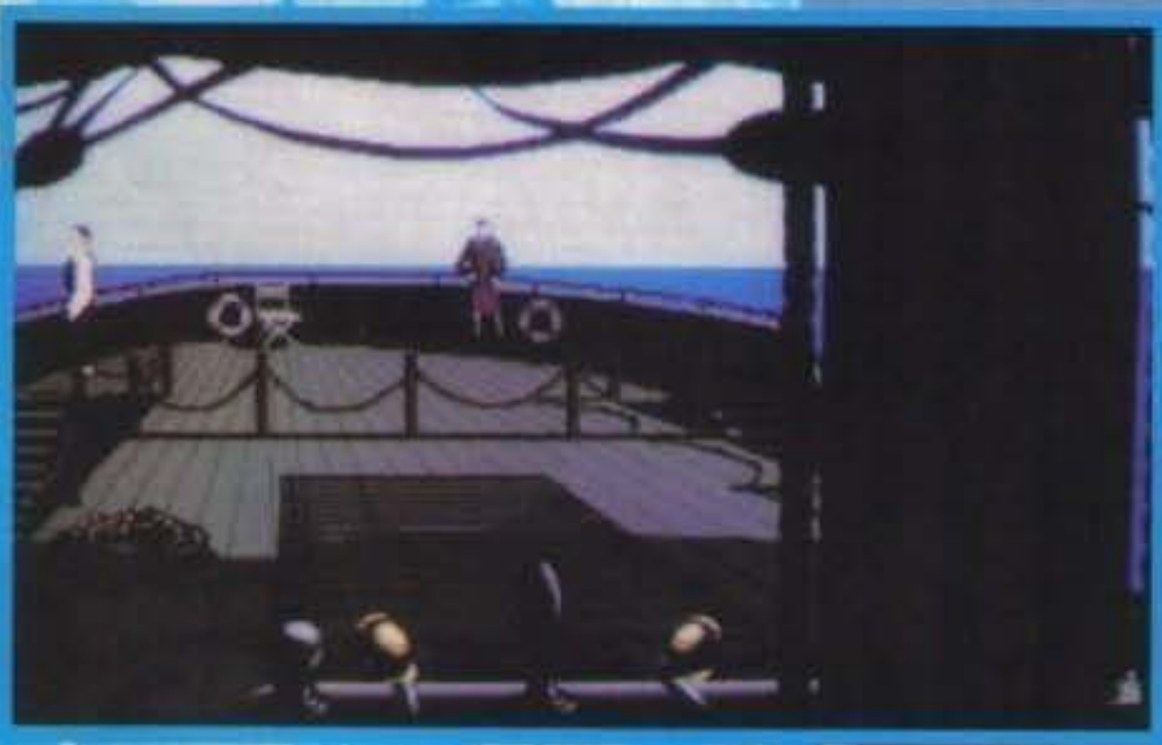
OISE CORPSE

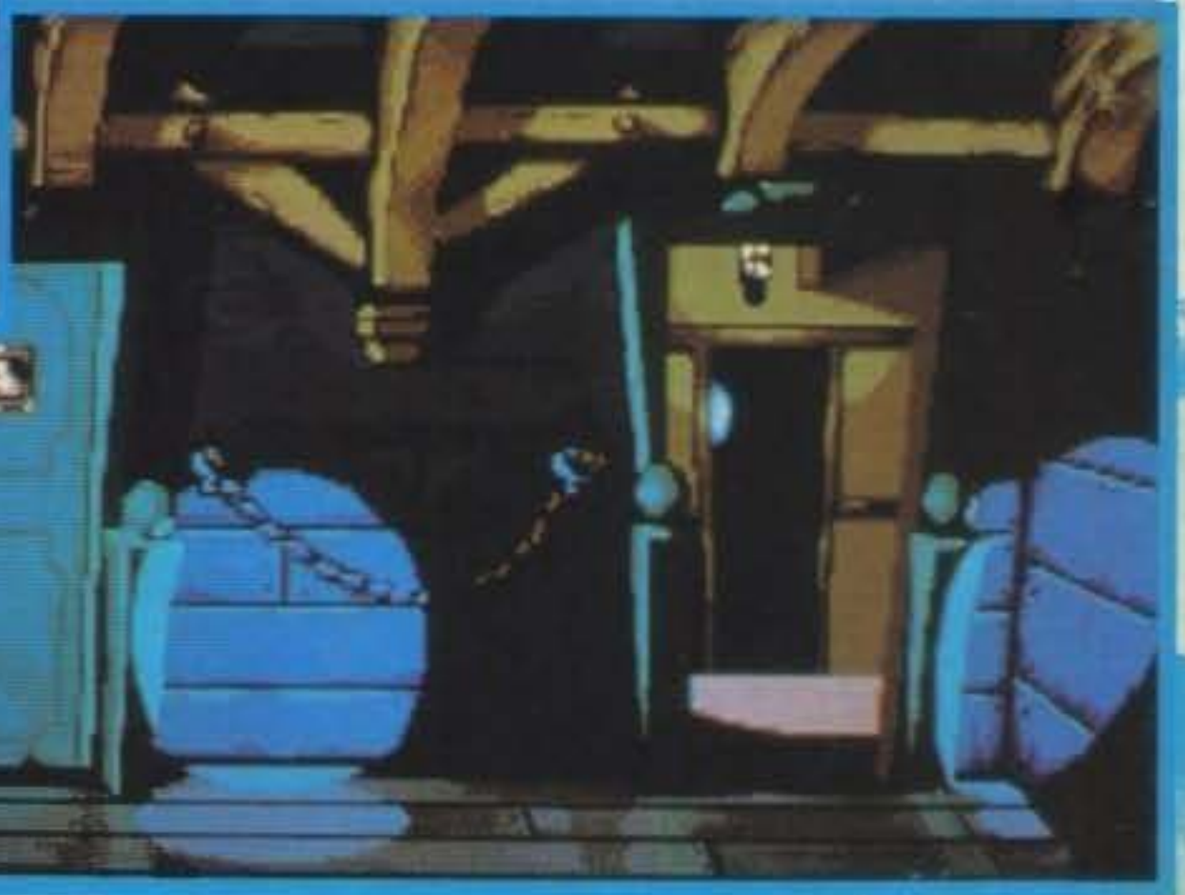
Amiga

trova, e quindi le proporzioni fra personaggio e scena sono sempre perfette: grandioso!
Un'altra cosa sul movimento: onde evitare lunghi passaggi da una stanza all'altra della nave per spostarvi di luogo in luogo, il gioco comprende una mappa della nave sulla quale basterà cliccare perché il vostro personaggio si trovi subito lì, senza inutili perdite di tempo. TEMPO! Ecco quello che mancava! Come potrete capire infatti se avete scoperto qualcosa di utile o meno? Niente di più semplice: ogni volta che scoprirete qualcosa di interessante, l'orologio avanzerà di dieci minuti e così cambieranno alcune situazioni (tipo la posizione degli ospiti della nave, alcuni oggetti, eccetera), mentre se non scoprite nulla di nuovo il tempo è lì fermo che aspetta, così come sta aspettando l'indizio da scoprire. Oltre a tutto questo aggiungete che il programma è stato ben tradotto in italiano, che non c'è un solo modo per essere risolto, che gli effetti sonori e le musiche sono molto curati e che tutte le scene sono disegnate e animate in modo devo ammettere superlativo. Brava Delphine, questa volta ti meriti proprio un bel 96%, Niente di regalato, parola di Stefano Gallarini.

Cruise For A Corpse mi ha lasciato sconcertato per tantissimi aspetti. Prima di tutti la giocabilità che è estrema: finalmente un'avventura giocabile anche da un ragazzino di dieci anni. Poi il dettaglio dei particolari: il vostro eroe che prima di uscire da una stanza chiude le porte che eventualmente ha aperto, il chinarsi quando necessario, il muoversi avanti e indietro restando sempre in prospettiva rispetto alle dimensioni dello schermo. Poi ancora la bellezza dei fondali e dei disegni, oltre che l'animazione di tutti i personaggi (notate le espressioni durante i dialoghi che cambiano in rapporto a quanto la domanda che fate diverte o irrita chi state interpellando). Infine la colonna sonora e gli effetti: tutti curati e decisamente azzeccati.
Cruise For A Corpse è un gioco da non perdere, ricco di particolari e molto, molto giocabile.

TECNICA: ☺		GLOBALE
GIOCABILITA': ☺		96%
INNOVAZIONE: ☺		





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

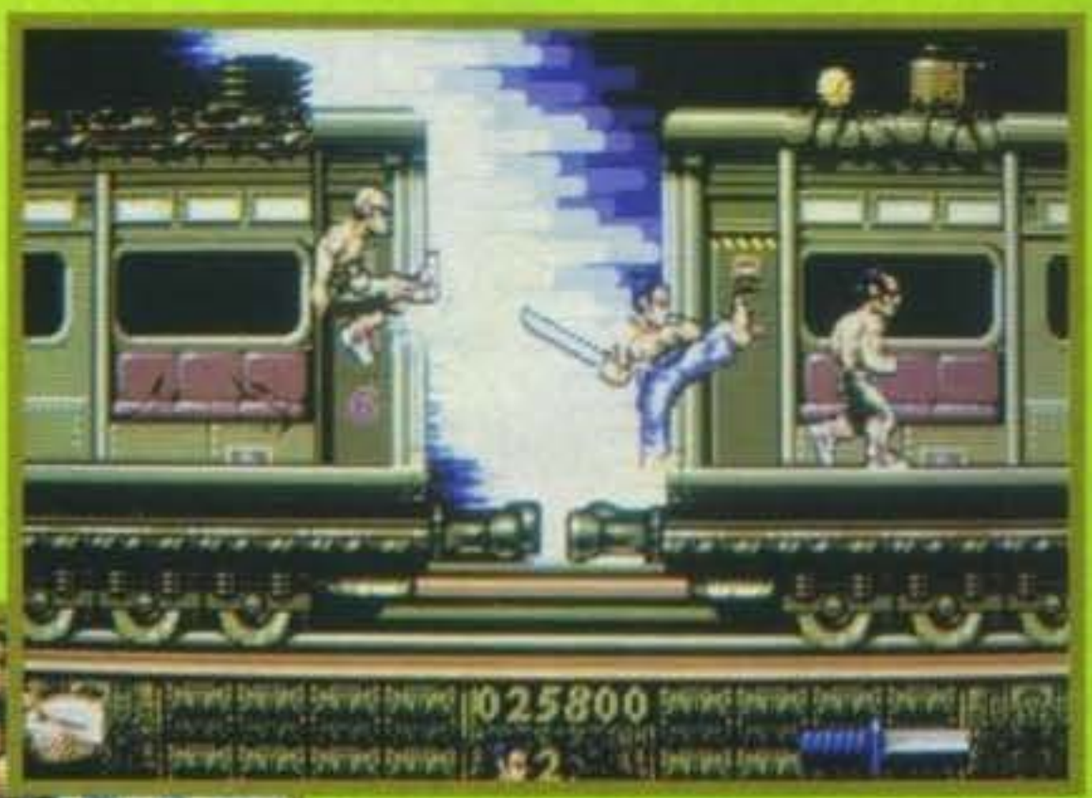
Mirrorsoft/Vivid Image Design per Amiga, Atari ST L. 49.900

FIRST SAMURAI

Che i guerrieri non siano mai stati dei tipi freddolosi si sa; ma come mai quelli che vanno in giro a torso completamente nudo sono solo combattenti di sesso maschile?

Benvenuti nei panni di un samurai. Eravate in ritiro spirituale presso il monastero che ha formato il vostro carattere di valoroso guerriero, quando vi informano che il vostro signore è stato ucciso in modo tanto ignobile quanto orribile dal malvagio re dei demoni. Sconvolto dai sensi di colpa per aver lasciato che ciò accadesse, partite subito per il palazzo del vostro "fu" signore per rendere un ultimo omaggio alla salma e per giurare vendetta davanti a quel corpo esanime.

Purtroppo il lurido demone si è spostato nel futuro, nel Giappone del 2323 Dc, e ne ha velocemente assoggettato l'intera società (composta da strani umanoidi, esseri mutanti e robot) che è pronta a difendere il suo nuovo signore. L'eroico combattente non ha nient'altro che la propria spada magica e la propria perizia nelle arti marziali per superare le fila avversarie e costringere il malvagio a tornare nella stanza del trono della montagna sacra dove dovrà sconfiggerlo definitivamente per liberare il mondo dall'oscura minaccia. Lungo il vostro cammino non troverete solo insidie, ma anche alcuni elementi (come si può denominare un insieme di forzieri e panieri che scatenano un coro di "alleluia" quando vengono aperti?) che si riveleranno di grande aiuto nel corso della vostra missione. E ricordate che dipende tutto da voi, perché se fallirete... E qui potete aggiungere un finale a vostra scelta in cui il mondo viene distrutto in qualche orribile modo. Possibile che non si riesca ad inventare un qualcosa di un po' più originale o, quantomeno, evitare di scadere nel dozzinale inserendo la solita storia della battaglia tra bene e male? Ma parliamoci chiaro, chi sa esattamente dove sta il bene e chi sa dove sta il male? Siamo sicuri che il malvagio re dei demoni abbia fatto veramente del male affettando accuratamente il nostro "povero" signore? E se il nostro signore fosse stato invece implicato in un qualche racket di stampo simil-mafioso e fosse stato eliminato per un "sgarbo" inferto all'organizzazione? E se il re dei demoni fosse stato incriminato solo perché serviva un capro espiatorio? Ma davvero non seguite tutte le serie televisive che hanno come protagonisti una serie di affermati avvocati che si divertono ad insultare i giudici, farsi radiare dagli albi e inventare storie assurde, come quella appena descritta, per riuscire a convincere la giuria che il loro cliente sarà anche colpevole ma cucina tanto bene? E tutte le telenovelas che parlano tanto di come l'uomo possa tranquillamente dimenticare di possedere una testa con la quale pensare, dove le



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

STAR PLAYER

mettiamo? Scusate lo sfogo, ma dopo che si legge la stessa storiellina per tremilacinquecentosettantasettemila volte, i miei nervi cominciano a vacillare (uhmm... ok, ok, vacillavano anche prima, ma così si esagera). Giancarlo Calzetta

VENI, VIDI, VICI...

Vale forse la pena ricordare che First Samurai è il terzo gioco realizzato e coprodotto dai ViD (Vivid Image Design), gli altri due, per chi non se lo ricordasse, sono stati Hammerfist e Time Machine..

Amiga

Il primo lavoro di Raffaele Cecco sviluppato prevalentemente su Amiga si presenta decisamente bene. La grafica ha un ottimo impatto sul giocatore essendo ben disegnata e bene animata; la giocabilità è ad un livello superiore e la tecnica di programmazione davvero superba. La fluidità con cui il nostro eroe saetta sullo schermo è impressionante, e la varietà delle tecniche di offesa possibili grazie alla combinazione di pugni e calci con le tecniche di spada garantisce una certa profondità di gioco. Un particolare che mi ha colpito è il fatto che anche il sonoro gioca un ruolo dinamico nello svolgersi dell'azione. Avere una serie di effetti musicali in crescendo che sottolinei la progressiva devastazione che il samurai semina sullo schermo, riesce ad entusiasmare e gasare il giocatore in modo tale da coinvolgerlo in maniera tale nell'atmosfera di gioco da fargli dimenticare che si tratta solo di gioco. L'effetto globale ricorda molto da vicino la sensazione che si prova guardando un bel film d'azione. Certo, potrà anche essere un beat 'em up, genere piuttosto inflazionato di recente, ma si discosta dalla massa. Compratelo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

TEATRALITA VIRTUALE?

Come vi avevamo già accennato il mese scorso in mezzo alla vagonata di titoli che la Mirrorsoft sta sviluppando per quest'inverno si trova anche quel LURE OF THE TEMPTRESS che sembra già destinato a far notevolmente parlare di sé, cerchiamo di capire il motivo...

Il gioco servirà infatti per inaugurare il cosidetto "Virtual Theatre", che vorrebbe rappresentare una delle più importanti novità che siano mai state apportate al filone delle avventure grafiche animate. Come giustificazione ad una simile affermazione, decisamente pretenziosa, i programmatori adducono una caratteristica indubbiamente rivoluzionaria: il mondo esterno è progettato per svilupparsi secondo un suo corso con il decorrere del tempo, tutto questo indipendentemente dalle azioni del giocatore che può quindi rimanere perfino inoperoso in attesa che certe condizioni possano mutare per cause a lui non direttamente imputabili... Ma non è tutto, sarà infatti possibile impartire certe disposizioni ai personaggi in modo che possano svolgere le azioni da voi prestabilite senza bisogno di essere direttamente guidati, una volta ricevuto l'ordine si occuperanno da soli, in modo razionale e intelligente, di recarsi in una determinata locazione per raccogliere un oggetto oppure svolgere un'azione; il tutto in modo estremamente immediato e intuitivo. Data la portata di questo nuovo sistema la Mirrorsoft è convinta di realizzare tutta una serie di giochi che sviluppe-ranno questa tecnica, il primo sarà per l'appunto questo Lure of the Temptress ambientato in un tetro mondo medioevale, aggiungo anche che non dovrebbe mancare nemmeno una discreta componente umoristica.... A questo punto mi sembra di avervi per il momento informato di tutto le informazioni a mia disposizione e vi rimando quindi ai primi mesi del prossimo anno per l'uscita annunciata del gioco che sarà disponibile per tutti i formati...

MAX

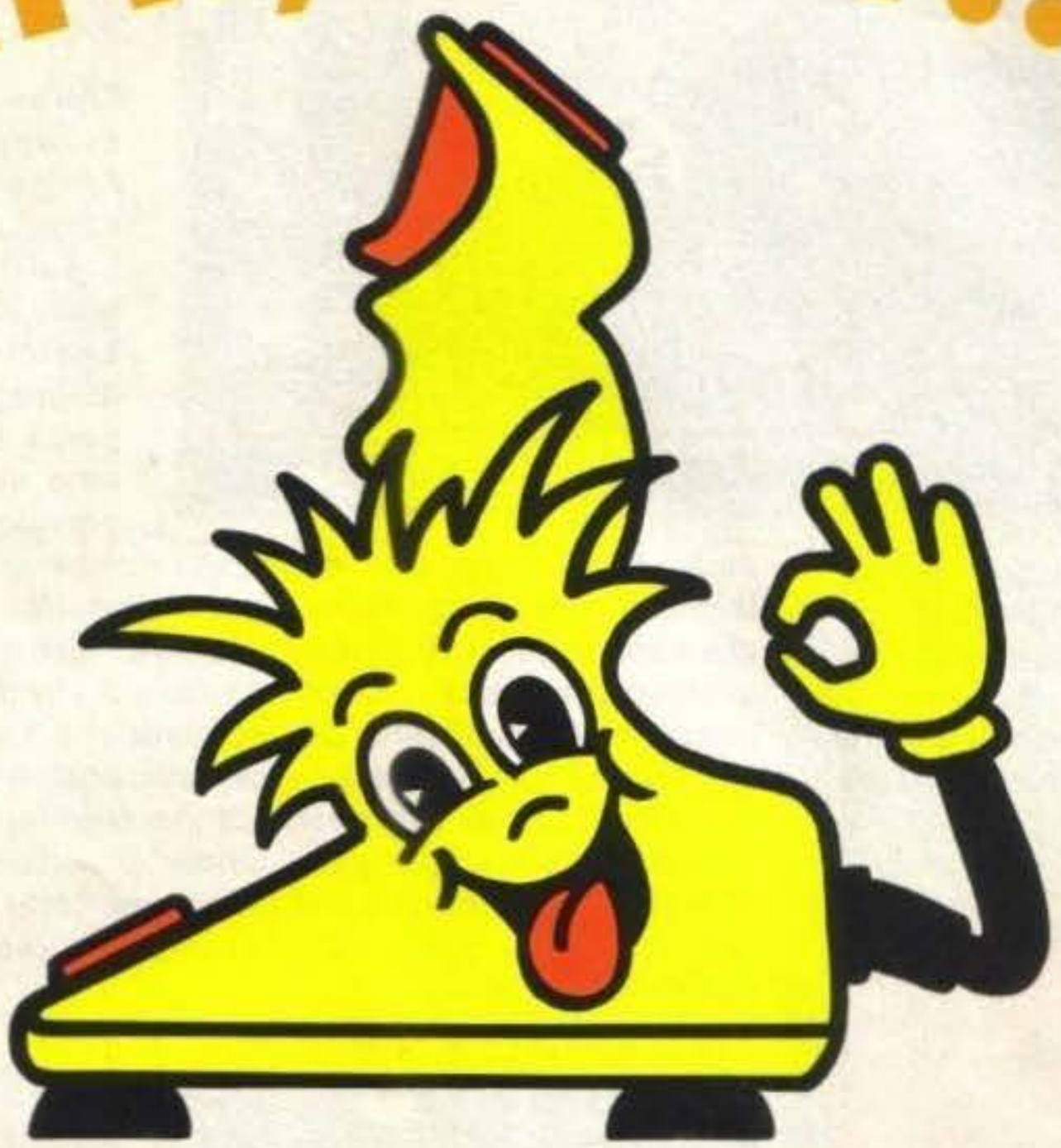
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...



A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!

IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®

IMAGE WORKS™ KONAMI®

LEADER

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Us Gold, per Amiga. L. 29.900

FINAL-mente, dopo un interminabile periodo di attesa che sembrava destinato a non aver mai fine, il più amato picchiaduro degli italiani (ma non era la Cuccarini?) è ora disponibile anche per il nostro amato Amiga, era ora!!!

FINAL

Non avrei mai potuto crederci, almeno fino a quando non l'ho visto, eppure alla Us Gold sono riusciti a convertire in maniera convincente un coin-op quasi impossibile! Con una simile premessa vi vedo già tutti quanti ansimanti in attesa di ulteriori informazioni, quindi bando alle ciance e iniziamo la recensione.

Allora, dovete sapere innanzitutto che la vicenda di cui vi sto per parlare si svolge a Milano City, un'immensa metropoli del prossimo futuro. Come in tutte le jungle urbane che si rispettino anche questa pullula di delinquenti, tanto che la vita di tutti i giorni non è più così gradevole: pensate che a Milano City avviene un omicidio ogni dieci minuti, uno scippo ogni trenta secondi, una rissa ad ogni uscita di TGM... ecc/ecc. Dunque, dopo l'ambientazione della vicenda, passiamo alla vicenda: perché si tratta di una storia d'onore, ahh! Spiegato mi sono? Dovete sapere che a Milano City chi comanda è lui, il fantasmagorico, psicoanalitico e post ellenico Don Santuzzo (bacio le mmani!). Don Santuzzo è sempre stato al potere, ma ora, per colpa di una grave malattia è costretto a letto a guardarsi i cartoni animati.

Don Calogero, il secondo di Don Santuzzo, ne ha subito approfittato per prendere il potere. Al momento si è immischiato in un grosso traffico di droga, ma per concludere l'affare c'è bisogno della firma del grande capo, che però non vuole. Che fare a questo punto? Don Calogero si trovava proprio in una brutta situazione: se si fosse ritirato dall'operazione "grande droga, ahh" sarebbe finito in un bel lastrone di cemento dalle parti del molo, se avesse continuato senza la firma ... lo stesso! Accidenti, come fare a convincere "il vecchio" a firmare? All'improvviso ecco l'idea geniale: perché non rapire la sua amata figliola per costringerlo a firmare. Come avrebbe mai potuto un padre abbandonare la sua unica figlia in mano ai rapitori?

Detto fatto, i guappi di Don Calogero portarono a termine il sequestro. Tuttavia "il vecchio" Don Santuzzo non era così fesso come ci voleva far credere e chiamò i suoi picchiatori migliori."Picciotti, disse, andate a recuperare mia figlia... altrimenti...". Queste parole furono sufficienti a convincere i due forzuti (con un terzo eventualmente pronto a subentrare per cause di forza maggiore), che iniziarono immediatamente una spasmodica ricerca per tutta la città. Alla fine, dopo un'intera giornata di ricerche, trovarono la pista giusta... A questo punto l'interrogativo è sempre lo stesso: riusciranno i nostri amici a salvare la figlia del loro capo salvando anche la loro vita? Beh, questo dipende solo da voi!

Basta, ora la smetto. Scusatemi se ho scritto troppe boiate, ma quando sono arrivato in redazione il mio caro amico Max (ma quanto gli voglio bene quando fa così!) mi ha appioppato il gioco in mano e mi ha detto: "per DOMANI!!!" (Ti sbagli, avevo detto: per IERI! NdMax), visto che io domani ho un sacco di "roba" da studiare (sei sicuri di non fumartela?) mi spiegate come cavolo faccio a recensirlo? Max mi ha prontamente risposto: "beh, allora fallo per oggi!" (così va già meglio) ed eccomi qui a fare questa recensione in tempo record.

Beh, a dire la verità non è che la cosa mi dispiaccia tanto, anzi sono contento! Ho sempre amato Final Fight in versione arcade e non vedevo l'ora di vederlo su Amiga. Quantomeno questa mia curiosità è stata soddisfatta. Ma passiamo finalmente alla spiegazione del gioco vero e proprio: dunque, come nel coin-op, avrete la possibilità di scegliere tra tre personaggi distinti: c'è il possente Haggar, gigantesco, che può pestare fino a dieci uomini contemporaneamente, una vera potenza, l'abbastanza forzuto Cody (che io scelgo sempre perché mi assomiglia un po', ndD)(no comment...) e Guy, un vero esperto in arti marziali.

A differenza della versione Famicom, che è pressoché identica al coin op, ma manca tuttavia dell'opzione a due giocatori, qui potrete giocare in due contemporaneamente, e questo è decisamente molto positivo.

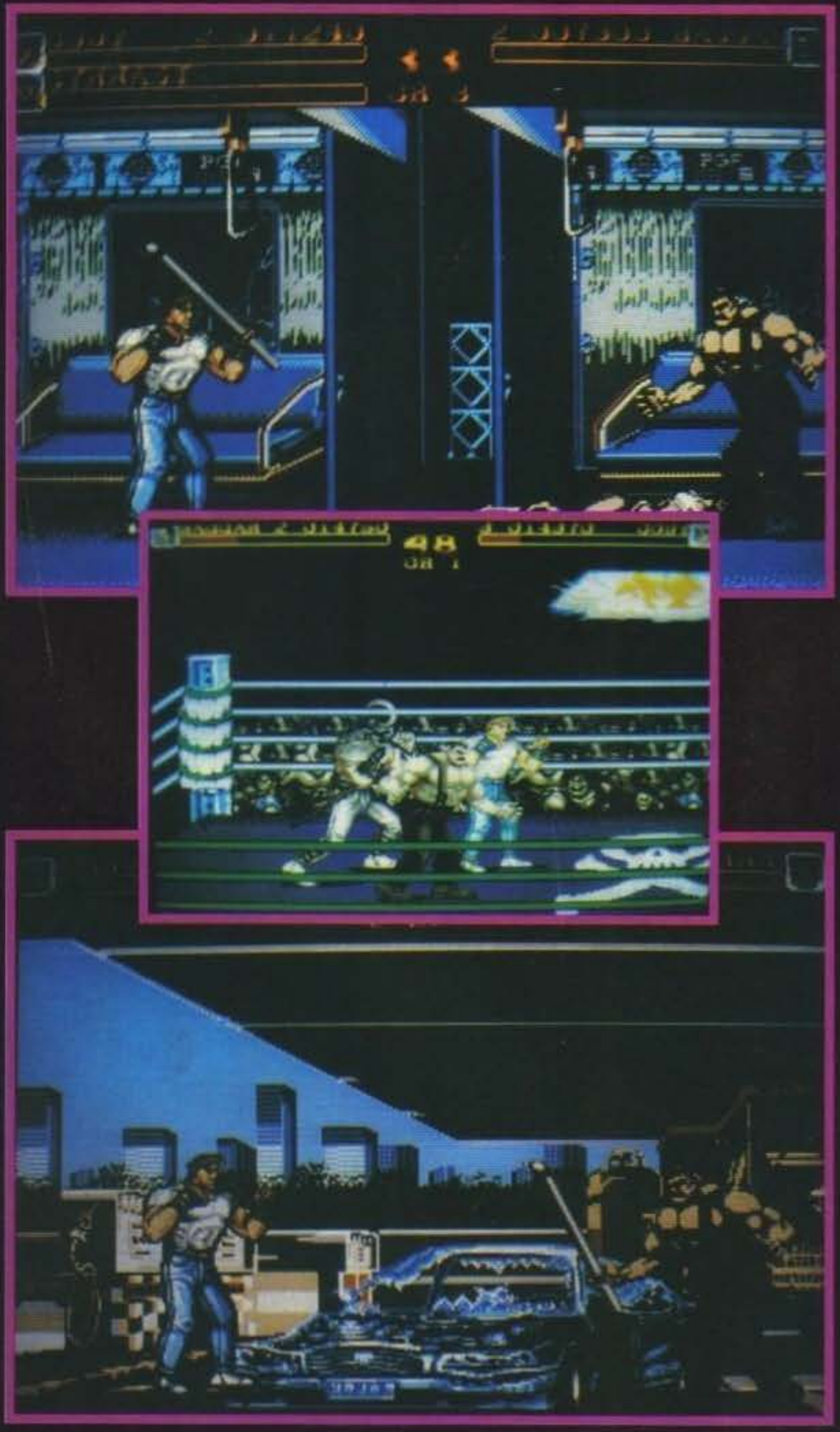
Il gioco rimane comunque il classico rullakartoni a scorrimento orizzontale, nel quale il vostro compito, come da copione, è sempre quello di fare a fettine

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIGHT



tutti i vostri avversari, ma anche a polpette va benone. Potete usare i vostri poderosi pugni, una vasta gamma di calci acrobatici e in più, per rendervi più facile il lavoro, sfruttare tutta la potenza distruttiva di tanti graziosi oggettini (mazze, tubi vari, coltelli...) che troverete sul vostro cammino

Molti di questi oggetti sono nascosti nello scenario: nelle cabine, dentro le casse, dietro i cumuli di gomme per la strada; per raccogliergli è sufficiente tirarvici addosso un nemico o, in mancanza di questo, scagliare i vostri possenti colpi. In alcuni di essi troverete anche delle cibarie varie, queste sono molto importanti perché risaneranno la vostra barra di energia se siete stati colpiti. Alla fine di ogni livello (in totale ce ne sono 6, a loro volta suddivisi in svariate sezioni, fra le quali non mancano anche quelle bonus di vandalica violenza distruttiva) c'è poi l'immancabile guardiano finale, e vi assicuro che ce ne sono alcuni proprio cattivi (come il samurai con le due sciabole). E se sarete tanto in gamba da superarli tutti dove arriverete? Indovinato, arriverete nell'ufficio del temibile Don Calogero, e dovrete vedervela con lui in persona!

Dave

Amiga

Vi dico subito che ho letto pareri molto contrari su questo gioco. Alcuni dicono che è una schifezza, altri dicono addirittura che è il migliore picchiaduro per Amiga. Io ritengo che la verità sia nel mezzo. Pur rimanendo lontano dall'impatto visivo del coin-op (i colori dei fondali alla fine sono solo otto), questa conversione dal punto di vista grafico vi ci si avvicina molto, e questo è decisamente un pregio. L'aspetto principale da tenere in considerazione era comunque quello delle enormi dimensioni degli sprite, e in questo senso non si può certo dire che i programmatori abbiano fatto un brutto lavoro, anzi; è pur vero che a volte l'azione rallenta e possa così risultare un po' confusa, ma nel complesso le cose funzionano benone. Una conversione tutto sommato convincente dalla quale non era forse lecito attendersi di più, compratelo pure.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

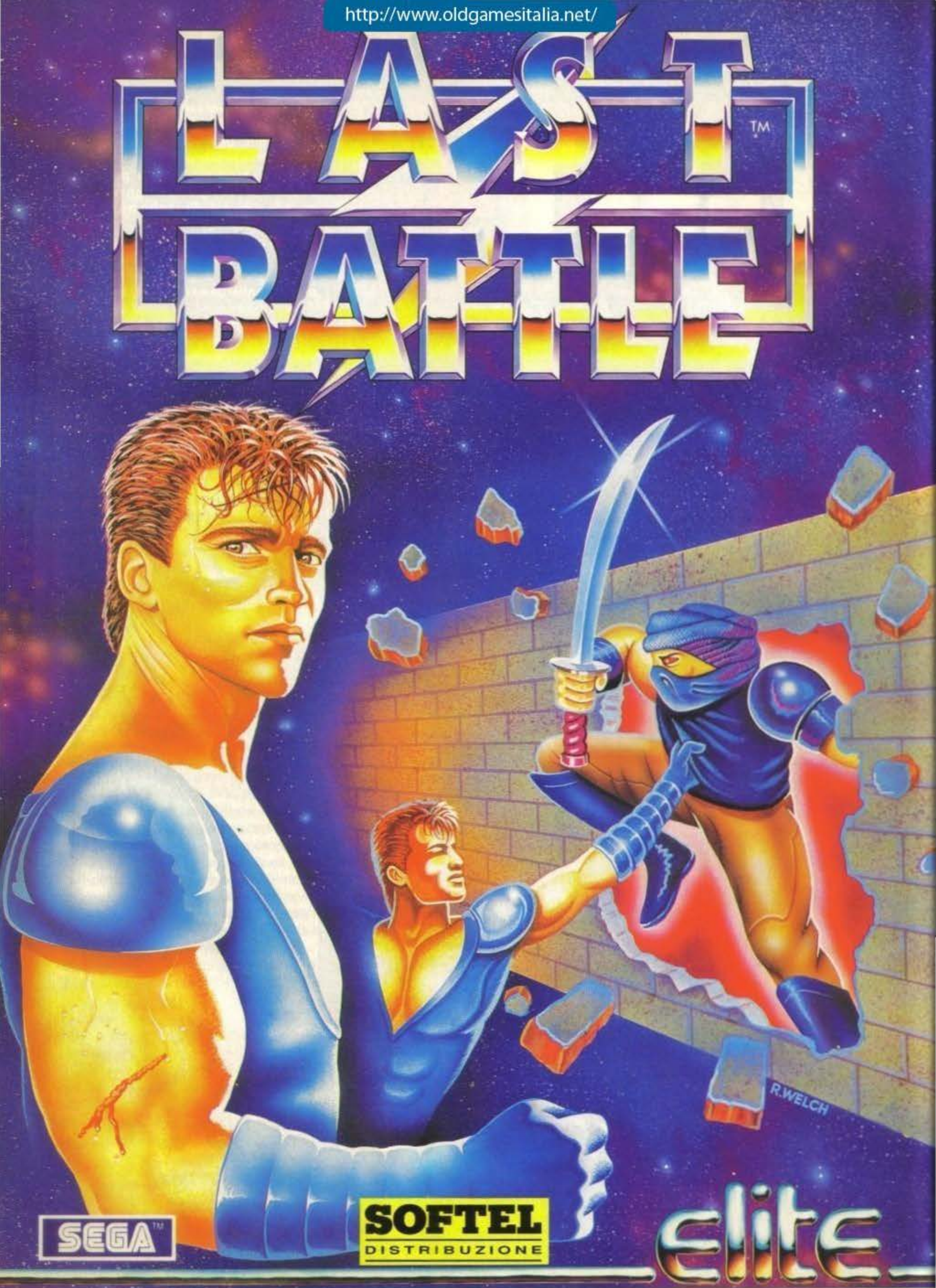
GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAST BATTLE™



SEGA™

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

elite

http://www.oldgamesitalia.net/

1989, 1991 Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved.
le™ and Sega® are trademarks of Sega Enterprises Ltd, J

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

System 3 per Amiga L. 49.900

LAST NINJA 3

Dunque, trenta giorni ha novembre, con april giugno e settembre, di ventotto... come? Siamo solo al tre?

Per il ritorno di Armakuni c'è stata una festa speciale qui in redazione (la mia), nel senso che eravamo tutti molto contenti che ci fosse un altro gioco da recensire, e che questo gioco fosse Last Ninja 3; il più contento comunque ero io, tanto che mi sono fatto dare il disco (vedi che lo ammetto, Max ?) e ora sono qui alle 22:32 a scriverne la recensione (che gioia!)... Dopo le battaglie sanguinose del passato contro il suo acerrimo nemico Kunitoki, il nostro caro ultimo ninja si è ritirato, ha aperto prima una pizzeria, poi un istituto finanziario ed infine un dojo dove si è dato al faticoso (e lunghissimo) compito di ricostruire la famiglia dei ninja, per l'appunto, trasmettendo le proprie conoscenze ai giovani meritevoli. Durante la sua inattività però... (e lo dico sempre io che senza un però... non si fa nulla! Ne avete uno in casa? Altrimenti ve lo fornisco io a modico prezzo. Fatemi sapere a mezzo Ricki) l'odioso nemico, già due volte sconfitto, è tornato! Malora, consapevole di potere poco fisicamente contro il nostro eroe, porta il suo attacco al centro spirituale di tutta l'arte del ninjitsu in Tibet. Nel bel mezzo di una lezione su come si può spezzare un femore con l'espressione di un poliziotto (anche Armakuni ha i suoi momenti) arriva il perfido e quindi la fionda ancora una volta rovinare i piani del povero Kunitoki (povero perché ci ha spedito una lettera in cui diceva di essere stufo di essere presentato come figura negativa al pubblico, che anche lui aveva dei fan che non tutti i mali vengono per nuocere sennò come facevano a farne addirittura tre di Last Ninja... Ora sei contento?). L'azione ha luogo in Tibet, e precisamente nella fortezza ove sono custoditi i segreti dei ninja. L'eroe dovrà farsi strada attraverso innumerevoli schermi (fatevi una mappa una volta iniziato) zuppi di ominidi molto violenti (dopotutto non sembra che Kunitoki abbia rinunciato alla minaccia fisica), sfide da raccogliere ed enigmi da risolvere (licenza poetica concessa una volta al mese dal nostro amato caporedattore)(dimentichi sempre la lettera maiuscola quando parli di me... Mio caro adepto, ancora non ci siamo!), per infine arrivare alle sei camere degli elementi (terra, vento, acqua, fuoco, limbo e vuoto) e liberarle del potere malvagio che vi si è insediato. Quello che vi aspetta non è quindi un compito facile, ma mantenete il vostro spirito puro, la mano salda sul joystick e i segreti dell'arte ninja nel cuore, e nessuno vi potrà fermare. Ora andate, che ho da fare un po' di pratica con la mia katana! Perchè altrimenti, come faccio a risolverlo io?

Alex

Amiga

Siamo ormai giunti alla terza puntata di questa serie che, devo dire, ha riscosso un buon successo (direi perfino eccellente sugli otto-bit) e, si sa, squadra vincente non si cambia. Un pizzico di novità non ci sarebbe stato male comunque, e quindi è difficile dire qualcosa che non conosciate di già, ma cercherò di sforzarmi per i nuovi arrivati. Sicuramente questo sembra essere il meglio riuscito dei tre episodi, con una grafica molto bella e una maggiore profondità di gioco. Il sistema di controllo rimane sempre ostico agli inizi; è difficile capire la relazione tra i movimenti del vostro joystick e quelli del carattere sullo schermo, ma una volta fattaci la mano avrete davanti a voi una notevole avventura grafica in 3D tutta per voi da esplorare.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
72%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vittorio Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Mareili 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 6/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licoli 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Giulti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER.... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Oreñci 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

MOLISE:
TERMOLI (CB) - COMPUTER SHOP Via F. d'Ovidio 17

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 12
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - I.T.I. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostalle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tadio 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CEREGNANO (RO) - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via C. Colombo 1
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

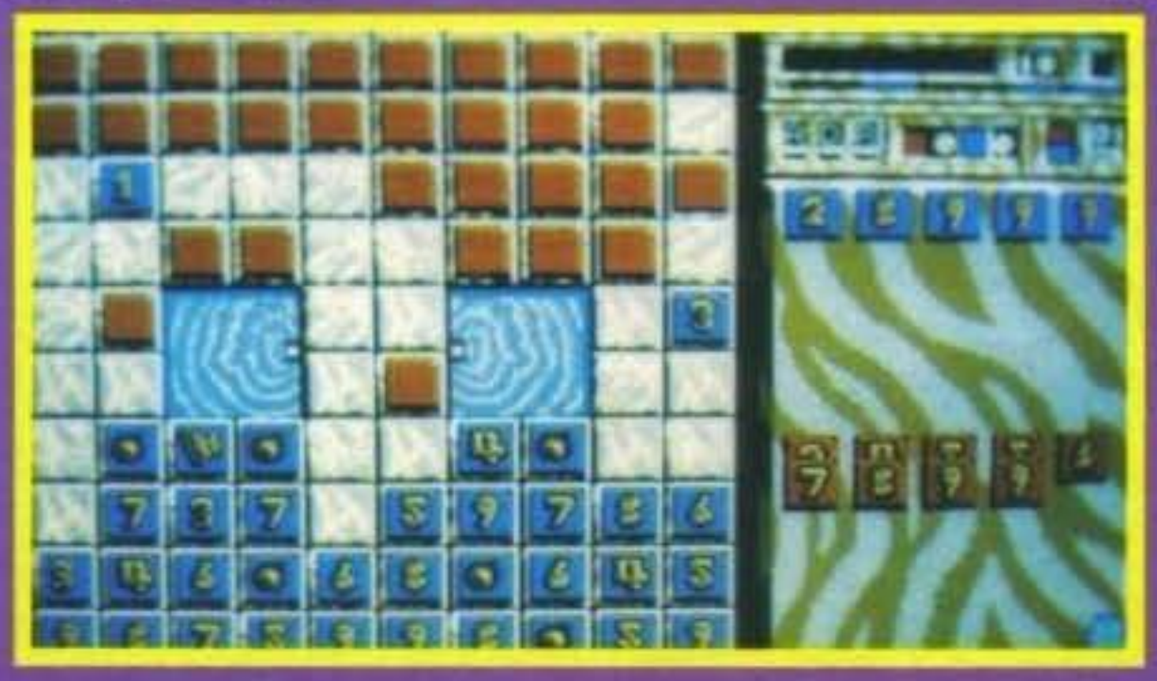
Accolade, per Amiga L. 59.900

STRATEGO

Vi siete stancati dei soliti wargame dove ci vogliono ore di ragionamenti per fare qualche mossa (ed altrettanto per aspettare che il computer finisca di pensare) eppure non potete fare a meno dei giochi strategici? Nessun problema: Stratego è quanto fa per voi. Facile, praticamente immediato, eppure sufficientemente strategico per catturare il pubblico.

Ovviamente parto dal presupposto che non tutti conoscano le regole originarie (perché poi ognuno le ha variate come credeva) e attacco subito con la scomoda ma necessaria trattazione. In pratica ci sono due eserciti in conflitto esattamente uguali come forze in campo: uno lo controlla il computer e l'altro, ovviamente, voi. L'esercito comprende diverse pedine di vario valore, dal maresciallo, al generale, fino al soldato semplice (o esploratore). La regola di base è semplice: quando due pezzi si affrontano vince quello di rango più elevato (n caso di parità fuori entrambi). All'inizio, infatti, ognuno dispone i propri pezzi come crede SENZA farli vedere all'avversario e li scoprirà solo nei conflitti. Ma in questo è facile immaginarsi i due marescialli avversi che fanno strage di pezzi minori fino all'inevitabile scontro finale. Per fortuna non è tutto così: ci sono altri pezzi cruciali: bombe, ingegneri antibomba, spia e bandiera. Prima di tutto chi colpisce una bomba muore, salvo l'ingegnere, che la disattiva e la elimina dal gioco (prudenza, quindi). In secondo luogo la spia, se attacca per prima, uccide il maresciallo (ma perde con tutti gli altri: sempre prudenza, mi raccomando). In terzo luogo uccidere tutti gli avversari è un obiettivo di riserva: lo scopo del gioco è scoprire la bandiera avversaria con un qualsiasi pezzo (a parte una bomba, perché non si possono muovere), e qui vengono fuori alcune tattiche classiche: anzitutto quella di nascondere la bandiera dietro qualche bomba, poi quella di mandare il generale insieme alla spia, poi ancora (dimenticavo) quella di mandare all'assalto gli esploratori (gli unici che possono muovere più di una casella per volta) per cercare bombe o pezzi grossi. Come vedete la prudenza, la memoria (dovete ricordarvi tutti i pezzi avversari visti in precedenza) e un buon schieramento iniziale sono determinanti. Soprattutto perché di pedine da novanta ce ne sono poche (vedi maresciallo o generale), mentre di scartine né è piena la scacchiera. Queste le regole di base. Ma la suddetta versione include anche delle opzioni per settare o meno alcune piccole varianti da torneo: ad esempio in caso di scontro in parità potreste far vincere l'attaccante. E mettete pure il caso di non conoscere neanche l'identità del nemico dopo uno scontro e rimanere con la semplice certezza che era più forte del pezzo che vi ha mangiato. Oppure ancora (questa mi ricorda molto la promozione del pedone negli scacchi) si può resuscitare una pedina morta se si arriva nell'ultima fila (disposizione che vale solo per chi si muove di una casella alla volta, e solo due volte in un'intera partita). Sarete voi il miglior stratega?

G.B.



Amiga

Niente male questo Stratego. E' un bel gioco divertente e strategico quanto basta, comodo da usare col mouse, con tanto di opzioni per caricare/salvare una formazione iniziale (oppure usarne una già fatta), per non parlare delle varianti da torneo e della campagna (cinque battaglie, ognuna con le sue regole). Pazienza per la grafica che non è esattamente il massimo in cromaticità e definizione (si può cambiare tabellone e pedine, ma cambia solo in peggio...) e richiede qualche minuto perché ci si faccia l'abitudine. La cosa che meno mi è andata giù è il livello di difficoltà del computer. Troppo basso anche al massimo livello. L'impressione è che cerchi di entrare in vantaggio numerico con mosse ovvie (tu mi hai ucciso con un colonnello? ora prendo il generale) e non si applichi nel vero scopo del gioco che è quello di trovare la bandiera. Certo, va bene per giocatori di basso o medio livello, e si può sempre sperare che succeda quello che succede per gli scacchi: che ogni volta ne sfornano una versione computerizzata più intelligente.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

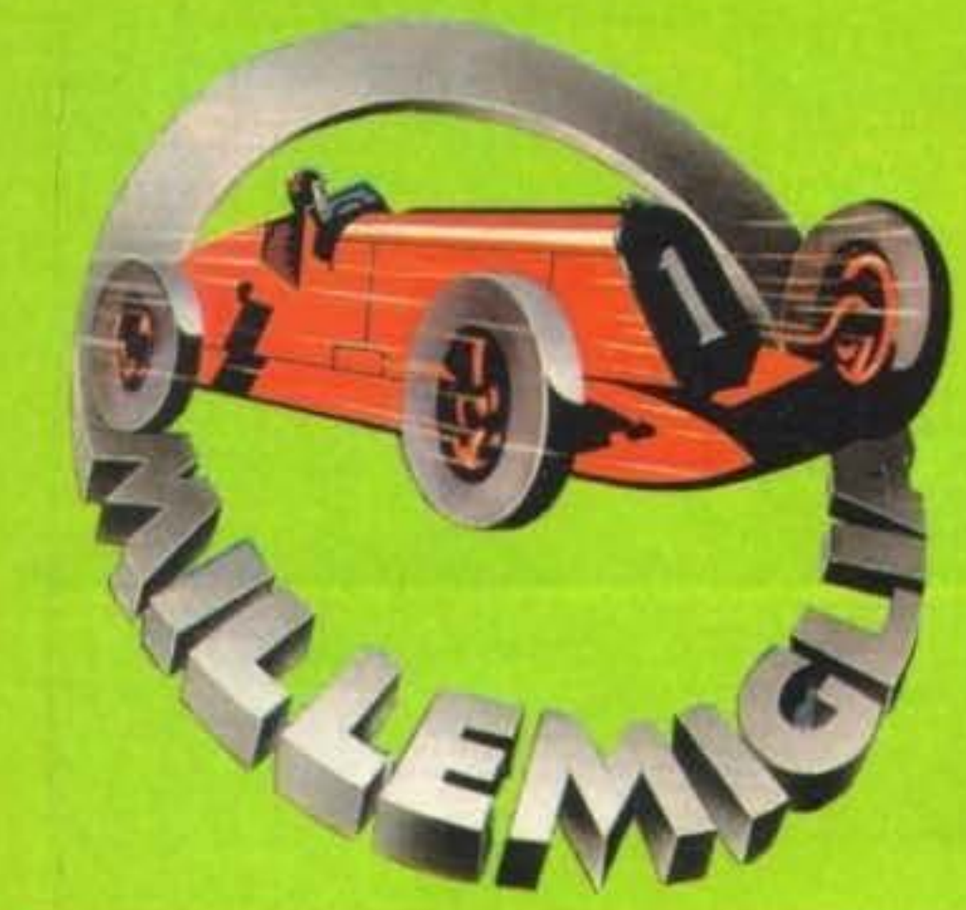
GLOBALE
82%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO per Amiga L. 59.900



1000 MIGLIA 1927-1933 Volume I
The Roaring Years of Sports Car

1000 Miglia... ***Pensare che un attuale jet supersonico è agevolmente in grado di coprire questa distanza in meno di un'ora. Ma volete mettere con il fascino degli anni trenta, di tutte quelle auto da favola ormai cimeli da collezione, i vestiti di pelle e gli occhialoni da Barone Rosso, la gente che salutava festante il tuo passaggio in sella ad una bicicletta ai margine di una strada sterrata (senza volerti pulire a tutti i costi il parabrezza in cambio di qualche soldo...). I tempi cambiano inesorabilmente, a quanto pare non ci rimangono che le simulazioni...***

GAMES machine

STAR PLAYER

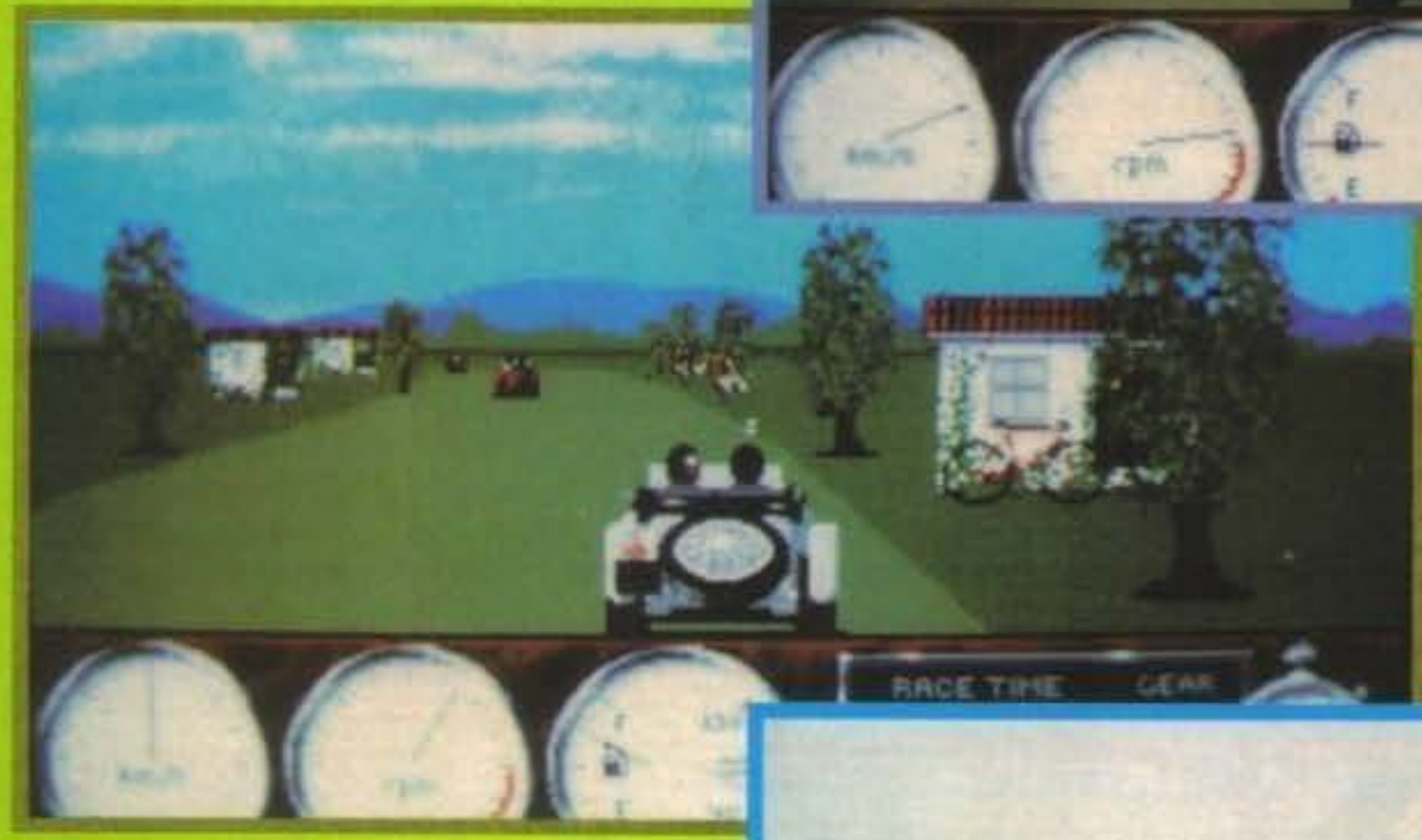
Per chi si fosse malauguratamente perso la preview del mese scorso consiglio vivamente di sopperire quanto prima a questa grave mancanza, per chi invece se la dovesse essere già dimenticata gli concedo qualche minuto per autobiasimarsi e andarsela a rileggere, per tutti gli altri riprendo il discorso grossomodo dove l'avevo interrotto nell'ultimo numero... Il 26 Marzo del 1927 prese il via la prima edizione di quella che sarebbe diventata una delle corse più popolari della storia dell'automobilismo su strada, il tracciato prevedeva la partenza da Brescia, l'arrivo a Roma e ritorno, con il traguardo sempre a Brescia; percorrendo così un totale di 1600 chilometri (l'equivalente di mille miglia) da coprire sulle strade nazionali di quei tempi, rese particolarmente insidiose da una pavimentazione stradale approssimativa e dalle condizioni climatiche spesso avverse (visto che bisognava oltrepassare l'Appennino e che la corsa non veniva certo interrotta con la notte). Come vi avevo già detto la competizione venne poi replicata ogni anno con successo sempre crescente, salvo interruzioni in tempo di guerra, e vi presero parte non solo le macchine sportive più famose e gloriose del mondo (Ferrari, Alfa Romeo, Lancia, BMW, Mercedes, Jaguar...), ma anche una lunga lista di piloti ormai leggendari che nel corso degli anni hanno voluto misurarsi, per spirito d'avventura più che per tornaconto economico, con una prova massacrante e ricca di incognite come questa... Vi dico subito che tutte queste componenti sono state fedelmente riprodotte all'interno della simulazione che vi consentirà, per ogni anno di gara, di scegliere una delle coppie reali che hanno partecipato a quella manifestazione, logicamente a bordo della loro effettiva vettura (le cui caratteristiche principali vengono riassunte all'interno di una scheda); oppure di creare il vostro team personalizzato, preoccupandovi in questo caso di distribuire accuratamente le qualità tecniche ai due piloti (abilità, resistenza, meccanica e il tratto a loro più favorevole... in questo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

periodo indubbiamente il tragitto casa-redazione), ricordando che nonostante ci fosse alternanza alla guida del mezzo, il leader era generalmente uno solo, mentre il secondo svolgeva una funzione preminentemente di supporto per brevi tratti (indispensabili per far riposare il compagno) o di ausilio meccanico in caso di guasti più o meno accidentali. Proprio per questo motivo, ribadendo nuovamente la precarietà delle strade, vi converrà attrezzare preliminarmente il vostro bolide con i pezzi di ricambio che riterrete più importanti, senza



dimenticare assolutamente una buona scorta di benzina. A questo punto sarete finalmente pronti per cominciare la vostra avventura, non mi sembra comunque il caso di dilungarmi sull'impostazione che appare evidente dalle foto e vi ricordo solo che potrete sempre tenere sotto controllo l'indicatore della velocità e quello dei giri, la marcia innestata e il tempo trascorso (di tappa e totale). In ogni momento è poi possibile richiamare un'accurata mappa che vi segnalerà la vostra posizione, in modo da valutare la distanza dalla fermata successiva, concedendovi anche la possibilità di scambiare i due piloti al volante. Conclusa la tappa comparirà una schermata riassuntiva del tempo impiegato e della vostra posizione, mentre prima di ogni tratto vi verranno visualizzate le caratteristiche stradali e metereologiche che dovrete affrontare. Preparatevi dunque anche a furibonde tempeste di neve, e, sulla via del ritorno, alla fase notturna durante la quale è consigliabile accendere i fari; per il resto ogni volta che finite fuori pista è sempre in agguato la schermata dei danni che vi indicherà l'entità della botta, gli effetti nefasti che ha provocato e il tempo necessario per rimettere in sesto la vettura, sempre che questo sia ancora possibile, nel caso non lo fosse le vostre Millemiglia proseguirebbero a piedi...

MAX

Amiga

Confermando subito il giudizio decisamente positivo che trovate riassunto dal globale vediamo di procedere con ordine. Tanto per cominciare non si può non sottolineare un'attenzione ai particolari decisamente sopra la media, mi riferisco non solo alla splendida confezione, ma anche all'immagine meccanica che compare fin dai primissimi istanti per accompagnare poi ogni singolo caricamento, al logo Simulmondo per l'occasione opportunamente riveduto, alla prima sequenza con la macchina che arriva passando improvvisamente dal bianco e nero ai colori sgargianti o ancora lo stesso pilota d'epoca che vi dà il benvenuto con il suo esperto sorriso, il tutto corredato da una piacevolissima musichetta in perfetta sintonia con il resto... Ben inteso che fino a qui si tratta di componenti marginali, ma sono cose che secondo me vanno apprezzate. Proseguiamo quindi con un realismo esemplare anche per quanto riguarda la scelta delle vetture e dei piloti, il tutto perfettamente in funzione dell'anno di gara; ogni auto possiede ovviamente le proprie caratteristiche tecniche, che vengono fedelmente riprodotte durante la gara anche per quanto riguarda l'aspetto puramente visivo (colore della carrozzeria, forma del telaio, eventuali accessori esterni...), allo stesso modo ogni guidatore ha un proprio bagaglio personale che dovrete opportunamente gestire nel corso della gara alternando i due piloti al volante. Passando quindi alla fase arcade vera e propria il sistema tridimensionale funziona in modo impeccabile garantendo un'impressionante velocità e un buon realismo (con la vettura traballa sul terreno sterrato!), i fondali sono ben disegnati e non mancano di varietà (due autentiche chicche sono la tappa con la nebbia o quella notturna nella quale dovrete addirittura accendere i fari!), ottima la possibilità di poter accedere in ogni momento alla mappa per studiare la vostra posizione, così come altrettanto convincenti le digitalizzazioni che accompagnano l'arrivo in ogni città, eventuali guasti che vi capiteranno sicuramente durante il cammino oppure il termine del vostro glorioso tentativo di gloria. Detto questo non mi rimane che mettervi in guardia sulla notevole difficoltà del gioco che potrebbe essere giudicato da alcuni eccessivamente frustrante, senza comunque pregiudicare affatto un lavoro con i fiocchi... Complimenti.

UPDATE
Dovrebbe essere quanto prima disponibile anche la versione per PC da 256 colori...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

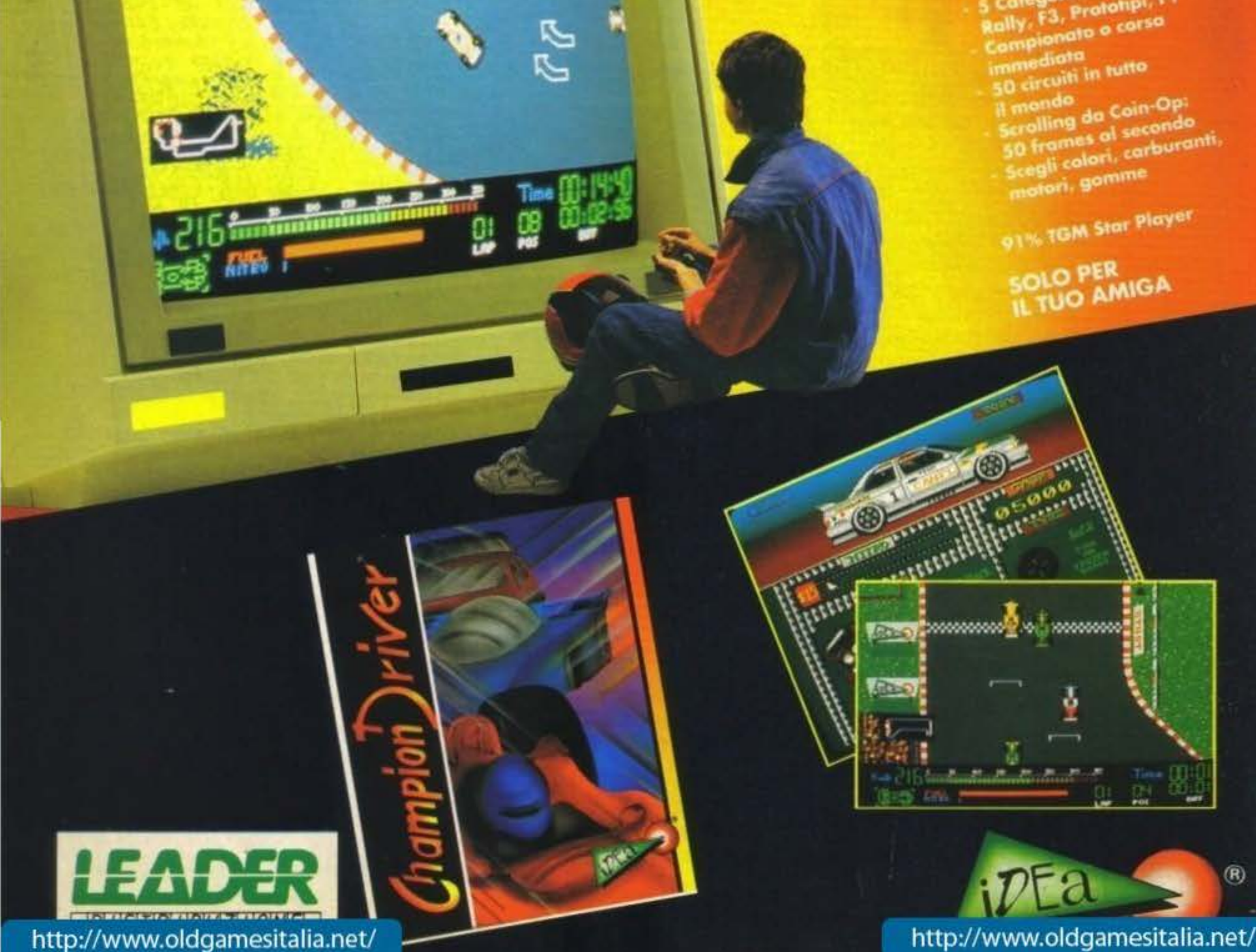
Champion Driver®

...Effetto Velocita'...

- 5 Categorie: Go Kart, Rally, F3, Prototipi, F1
- Campionato o corsa immediata
- 50 circuiti in tutto il mondo
- Scrolling da Coin-Op: 50 frames al secondo
- Scegli colori, carburanti, motori, gomme

91% TGM Star Player

SOLO PER IL TUO AMIGA



LEADER

iDEA®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

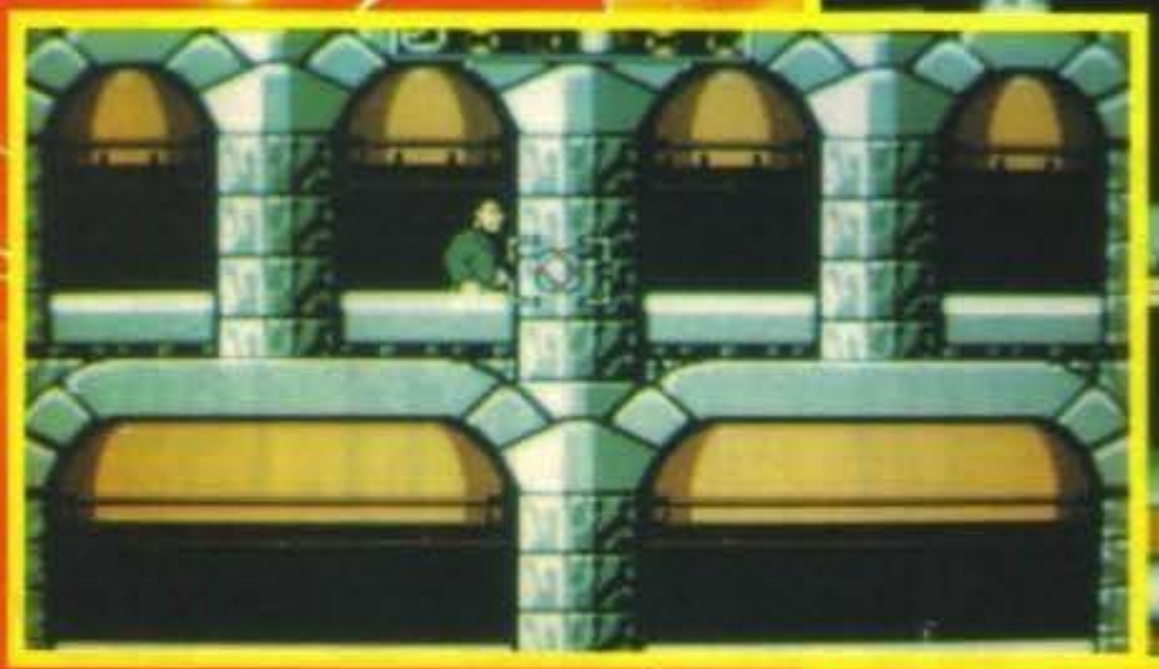
OCEAN per Amiga e Atari ST L. 29.900

DARKMAN

Dura la vita per gli impermeabili: ti tengono chiuso in un armadio senza degnarti di uno sguardo fino a quando non ti usano per andarsene in giro a menare gente o a fare gli esibizionisti. E' ora di finirla....

Impermeabili di tutto il mondo, UNITEVI! E' finita l'era dell'impermeabile remissivo! Sin da quando siamo stati inventati, ci hanno usato per gli scopi più meschini. La nostra razza è diventata simbolo di perversione e marciume.
Quasi tutti i maniaci vanno in giro in impermeabile; e dico quasi tutti, perché una volta era usato da tutti i perversi, ma poi la nostra condizione sociale e la nostra reputazione ha cominciato a declinare. Chi indossava l'impermeabile era guardato con sospetto, dava nell'occhio; i maniaci furbi aggiornarono il loro guardaroba, escludendoci senza pietà, e gli unici che continuarono ad utilizzarci furono i maniaci scemi, quelli che credevano ancora di passare inosservati con un capo ormai socialmente screditato come l'impermeabile. Tutto ciò è veramente deprimente. Non solo siamo ridotti a vestiario dei rifiuti sociali, ma anche dei rifiuti sociali imbecilli.
Ma adesso basta. Non sopporteremo oltre questa situazione. Sta a noi cambiare il mondo e questa società moralista. Li convinceremo del nostro valore e della nostra buona volontà. Abbiamo classe, cultura e convinzioni politiche proprie. La nostra personalità è decisamente superiore a quella di una stupida felpa o di uno stupido maglione di lana. Saremo noi a vincere la guerra del capo esclusivo. Bisogna organizzarsi in commandos ed infiltrare agenti nelle collezioni degli stilisti. Dirotteremo le spedizioni di abiti di gran gala sostituendolo con camionate di impermeabili. Rapiremo tutti gli stilisti che oseranno opporsi al nostro piano e, già che ci siamo, sterminereremo tutte le rondini. Tremate gente, e correte a comprarci nei negozi. Altrimenti? Altrimenti saranno canottiere vostre... (Povero JH, cercate di capirlo, gli è morto il suo impermeabile proprio ieri, travolto da una macchia di pomodoro gigante assolutamente indelebile... Il film andate a vederlo, per il gioco guardatevi le foto, mentre la recensione vera e propria è inglobata nel commento, Amen. NdMax)

Giancarlo Calzetta



Amiga

Ecco l'ennesimo tie-in della Ocean, e sorpendentemente non è identico a tutti quelli usciti finora. Certo non sarebbe degno di partecipare alla sagra dell'originalità, ma almeno non c'è la sezione del puzzle o quella dell'inseguimento in auto. Tecnicamente non è realizzato male, lo scrolling è abbastanza fluido e il personaggio principale (il paladino degli impermeabili) si controlla bene. Forse è un po' troppo facile, ma nessuno è perfetto e così potrete vedere la grafica dei livelli avanzati che è piuttosto bella. Un particolare che mi ha lasciato perplesso è la sezione in cui si devono prendere abbastanza foto da utilizzare come base per il proprio travestimento nella sezione successiva. Ma a cosa cavolo serve travestirsi? Quando ci sono riuscito non ho proprio notato alcuna differenza nello stile o nella difficoltà di gioco rispetto alle partite giocate senza travestimento. Quasi dimenticavo di parlarvi dello schema di gioco. Per la maggior parte del tempo, non dovrete far altro che menare gente, tranne nelle suddette sezioni fotografiche e nel terzo livello che consiste in una fuga mozzafiato per i tetti della città. Complessivamente un gioco abbastanza giocabile, con qualche particolare innovativo e una realizzazione tecnica decente.

TECNICA:		GLOBALE
GIOCABILITA':		78%
INNOVAZIONE:		

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871

APRE IL NUOVO PUNTO VENDITA IN

VIA S. STEFANO 30/2

Tel. 224833 - BOLOGNA

INAUGURAZIONE DOMENICA 10.11.1991
APERTURA LUNEDI 11.11.1991

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN NUOVO GRANDE SUCCESSO DALLA LUCAS FILM

ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....

Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in

meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe™*.

Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, pilotерete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al bombardiere Stealth dei nostri giorni.

Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Tunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

Vi accorgerete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.

Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.

LUCASFILM GAMES

A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

Disponibile per PC con manuale e Software in italiano

A richiesta:
- **T-SHIRT**
- **POSTER**
- **MOUSE PAD**

™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines, Inc.

Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 05

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RENEGADE/BITMAP BROTHERS Per Amiga e Atari ST L. 49.900

MAGIC POCKETS

THE BITMAP BROTHERS

Dopo l'eccellente parentesi deontologica di Gods i Bitmap Bros sono tornati nuovamente all'attacco con un nuovo eccellente platform. Il fatto che l'abbiano chiamato Magic Pockets è sicuramente significativo: d'altra parte chi altri, in questo settore, avrebbe potuto avere delle tasche (piene) più magiche delle loro?

Protagonista incontrastato del gioco è l'irrefrenabile Bitmap Kid, un piccolo ragazzino decisamente intraprendente e determinato. Un giorno, mentre si recava a scuola, gli si fece incontro un misterioso vecchio offrendogli un paio di pantaloni magici, dopo un primo attimo di titubanza nel quale ricordò tutte le avvertenze materne (che peraltro non era solito rispettare) riguardo gli sconosciuti, pensò bene che non trattandosi di caramelle o cose simili avrebbe potuto anche accettare l'inconsueto dono, che infatti prese senza troppi complimenti... Una volta indossati Kid ebbe subito modo di comprendere come effettivamente quei pantaloni avessero qualche cosa di magico, si trattava delle tasche senza fondo all'interno delle quali poteva tranquillamente custodire tutti i suoi balocchi... Venne però una mattina che rovistando alla ricerca dei suoi giocattoli preferiti non riuscì più a trovarli, erano scomparsi da qualche parte in quelle tasche senza fondo. Ma il nostro eroe non era certo un tipo da farsi impressionare da queste sciocchezze, non solo avrebbe presto recuperato i suoi preziosi oggetti, ma s'era messo in testa di dare anche una sonora lezione agli abitanti di quello strano mondo parallelo che gli avevano tirato questo tiro mancino, facendo vedere loro una volta per tutte quale fosse il giocatore migliore. Così facendo estrasse un buco nero dalla tasca catapultandosi in un quella terra misteriosa... Il gioco è suddiviso in quattro mondi principali, per ognuno dei quali Bitmap Kid deve rintracciare un giocattolo particolare, nel primo (le caverne) la sua bicicletta, nel secondo (la jungla) i guantoni da Full Contact, nel terzo (il lago) una maschera da palombaro, nel quarto (le montagne) una navicella spaziale. La cosa interessante è che ognuni dei sopraelencati balocchi sostituisce il tradizionale guardiano di fine livello, l'uscita la potrete comunque raggiungere anche senza l'ausilio del giocattolo, ma le cose in questo caso risultano decisamente più complicate. A questo punto però non vi ho ancora detto quale sarà la vostra arma di difesa con la quale affrontare un sacco di bizzarre creature che incontrerete sulla vostra strada, saranno sempre le vostre tasche magiche a venirvi in soccorso. Più precisamente: sarà sufficiente infilare una mano nei pantaloni (non fraintendetemi, non siete superstiziosi!) per generare una piccola tromba d'aria la cui intensità è proporzionale alla pressione del tasto. L'effetto che questa arma avrà sui vostri nemici dipende ovviamente dalla creatura e dalla potenza del colpo, in ogni caso utilizzando l'intensità massima potrete ottenere altri due effetti collaterali: il primo consiste (non sempre però) nell'inglobare il nemico, che lascerà cadere oggetti bonus se riuscirete a toccarlo (leva le mani dal joystick che sto facendo una grande partita!), il secondo è

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quello di poter essere proiettati in giro per lo schermo come una trottola se sarete voi stessi ad infilarvi nel tornado (un po' come ha fatto Cocciolone... Anche questa volta sto solo scherzando, ci mancherebbe...). Questo per quanto riguarda una descrizione molto sommaria e relativa al solo primo livello, ma concettualmente le cose funzionano così. Ogni volta che sparate un colpo comparirà anche una freccia indicante la collocazione dell'uscita, questo non significa però che dovrete andare necessariamente in quella direzione, potreste essere infatti obbligati a compiere un giro molto più largo... Arrivati a questo punto potrei andare ripartire nuovamente con altre caratteristiche, cominciando magari dalle stanze segrete, dalla moltitudine di oggetti bonus e armi supplementari particolarmente divertenti, i piccoli televisori che vi consentono di dare un'occhiata nei paraggi, le macchinette di chewingum grazie alle quali fare un bel palloncino e svolazzare per lo schermo, e un sacco di cose ancora che scoprirete ad ogni partita... Ah, un'ultima cosa: se qualche d'uno dovesse trovare questi fantomatici pantaloni magici mi dia subito un colpo di telefono... Non so come mai ma le mie tasche sono sempre al verde! MAX

Amiga

GAMES machine STAR PLAYER

Anche questa volta i colori metallici, che sono ormai diventati un'inconfondibile segno distintivo delle produzioni Bitmap, sono la prima cosa che si nota. Ancora prima però la divertente introduzione animata non poteva non lasciare il segno, grazie soprattutto ad uno strepitoso remix dei successi di Betty Boo che va ben oltre l'ordinaria musicalità. Tornando alla grafica non si potrebbe non ribadirne un assoluto valore, con fondali coloratissimi e ottimamente dettagliati, una notevole varietà e un sacco di sprite, molto ben animati, che aggiungono una notevole componente fumettistica al gioco. Un unico appunto, se proprio vogliamo farlo, riguarda uno scrolling non eccessivamente fluido, ma è un'impressione più che altro iniziale destinata a non avere troppa importanza durante la partita. Passando al tipo di gioco non si può certo negare un'evidente somiglianza strutturale con Gods; Magic Pockets è suddiviso in quattro mondi completamente differenti, sviluppati a loro volta in un numero variabile di livelli (compreso fra cinque e sette), e non mancano nemmeno un'infinità di oggetti bonus, le stanze segrete e qualche accorgimento poco evidente che scoprirete solo con la pratica. Per quanto riguarda la giocabilità non posso che esprimere un giudizio decisamente positivo, il livello di difficoltà è ancora una volta molto ben calibrato, non mancano innumerevoli tocchi di classe come il super-giocattolo di fine livello, le piante che germogliano nel secondo mondo costituendo delle nuove piattaforme d'appoggio, lo schermo televisivo che mostra la situazione circostante, oppure la possibilità di colpire oggetti o nemici che non sono direttamente visibili sullo schermo (ma sui quali si sente l'effetto del vostro colpo)... e un sacco di altre cose che rendono il prodotto estremamente piacevole da giocare. Per quanto mi riguarda l'ho trovato superiore perfino allo stesso Gods, o quantomeno allo stesso livello, sono curioso di sentire le vostre impressioni...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

ST

Avevo personalmente visionato la versione ST in azione qualche mese fa e posso assicurare una fedeltà assoluta, il sonoro non è ugualmente incisivo (mi riferisco principalmente all'introduzione), ma per il resto il gioco è identico, anzi perfino più scorrevole!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI LYNX Shop

I FANTASTICI

LYNX

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noi** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passerini 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Floppería** V.le Monterosa, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Varoni** Via Stazione 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Persici 10 S. Angelo Lodigiano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spa** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Components** Via Chiassi 12/A Brescia • **Millegiochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Brusada 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sicon Non Food** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - **G. Ricordi & C.** P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Pagliughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2C Chivasso • **Seyn Giochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Sereno Galatino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Nazionale 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - **ABM Computer srl** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Befana di Beccanti** Via Assarotti 2 Genova • **La Befana di Beccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zella Adello** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte 3** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **MA.BE. sas** Via Mascagni 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove srl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Mille ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioco Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK srl** Via Gasvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/4 Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barera** S. Marco 4946 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Caggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 15 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 98 Padova • **Zattarin spa** Via Agosti 158 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Sparta R.** Via Reimondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - **Trading Office snc** Via 4 Novembre 23 Cles • **Music Center** Via Sopra sasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschieder E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - **Euro Elettrica srl** Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 75/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Lela** Via Costa 39/2 Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Campigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginaldo** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pongolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo snc** V.le Roma 171 Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Berti** Via Battarra 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari L. snc** L.go Cardarelli Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Tosetti 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/R Firenze • **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panaro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena • **Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatone 103 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fulgni Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Pasal Hi-Fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocattolo snc** Via Mancini S. Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 35/30 Pescara • **Carquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Pel-Cin srl** Via Domiziano 8 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compushop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Omodeo 31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornacieri** Via dei Castani 2/a Roma • **Gi. Gi. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 387 Roma • **Man San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.l.a. 80** Via Tuscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gemini 40/41 Roma • **R.P.N.** Via Giulia 142 Roma • **Sato Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma • **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turfani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 28 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavalleggeri 65 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fluminata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comas sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 35 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 25 Cassino • **Ottica Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **M. e P. Mancini sas** Via Kennedy 100 Monterotondo • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - **Odorino srl** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via F. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvio** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Ciao** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin s/s Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittorio 152 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pasitea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vittorio 58 Barletta • **Ponto 2000** Via S.Lorenzo 47 Conversano • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **Esi Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Platea 68/D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Andria • **Resti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Montera** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • **Giambòi V.** Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Camel spa** Via M.O. Corbino 20/26 Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **AZ srl** Via Canfora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 56 Messina • **Curto Polle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • **CO.FAL.Sud** Via Amo 1 Siracusa • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sorda 88 Modica

SARDEGNA - **Ceo** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Porra snc** Via Tempio 10 Tortolì • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Erredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

LE GRANDI NOVITA'

PA 2039 NINJA GAIDEN	PA 2042 APB	PA 2056 BLOCK OUT	PA 2032 WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SLIME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	ROBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO

PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2044	HARD DRIVIN'
PA2045	NFL FOOTBALL
PA2047	TURBO SUB
PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2049	AWESOME GOLF
PA2053	CHECKERED FLAG
PA2059	PACLAND
PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2061	LYNX CASINO'
PA2062	XYBOT
PA2064	VIKING CHILD
PA2065	ISHIDO
PA2066	TOKI
PA2068	BILL & TED ADVENTURE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

A SOLE L. 109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)

CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION

CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE

CX 7828
SUPER HUEY

CX 7880
BASKETBRAWL

CX 7852
MOTORPSYCHO

CX 7858
XENOPHOBE

ATARI-2600

A SOLE L.79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)

CX 26168
OFF THE WALL

CX 26176
SECRET QUEST

CX 26190
BMX AIRMASTER

CX 26177
IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800
A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW
CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN

NOVITÀ IN ARRIVO

CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600
A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING
CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

NOVITA' IN ARRIVO

CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

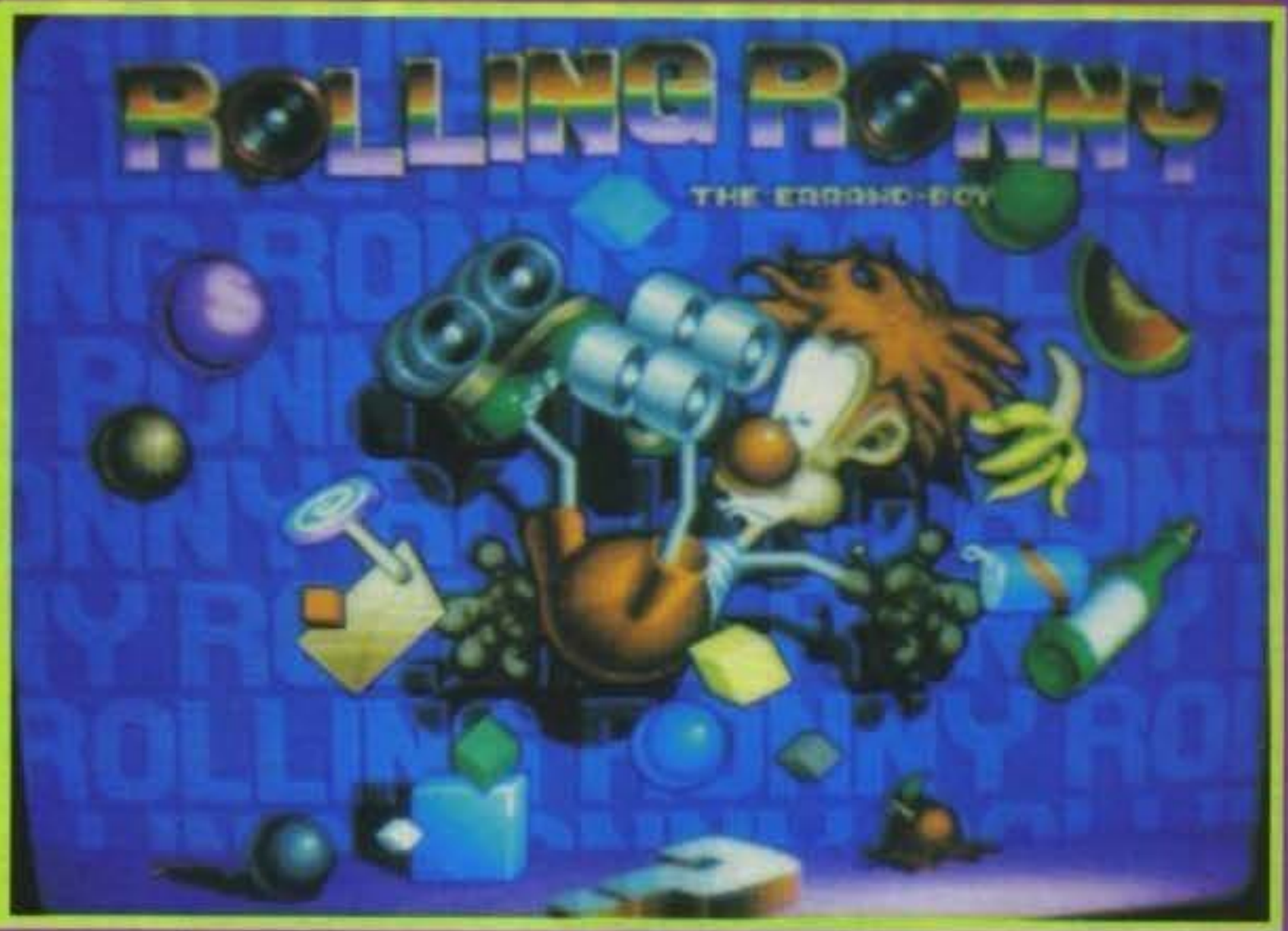
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin Games per Amiga e Atari ST 29.900

Oh, ma che bello pattinare per le strade del centro! Adesso faccio un bello sfioro a quella vecchietta là in fondo. "Disgrasià, guarda dove vai!" He he he, ma cosa vedo, il semaforo sta per diventare rosso! Ma ecco che con un bel colpo di reni sono passato lo stesso, he he... Hem, buongiorno signor vigile, come sta?



GAMES machine STAR PLAYER

Permettetemi di iniziare questa recensione con qualche piccola puntualizzazione. Innanzitutto il nome: Rolling Ronny. In queste due parole assonanti è palese l'intenzione dei programmatori di utilizzare quante più figure retoriche possibili nel ristretto ambito delimitato da due soli termini. Tanto per cominciare questi ultimi si somigliano moltissimo nella loro pronuncia, visto che la "g" finale di Rolling si elide sempre (Rollin' Ronny, sembra addirittura un nuovo genere musicale) e come se non bastasse ci troviamo di fronte ad una evidentissima allitterazione che si esplica con la ripetizione della lettera "R" nelle iniziali. Ah, splendido, quanta poesia si nasconde dietro al titolo di un videogame! Beh, che lo vogliate o meno, si trattava di una piccola lezione di grammatica e retorica, gentilmente offerta da anni di studio della lingua latina. Bene, chiudiamo l'IL (bello, un'articolo che determina un altro articolo...) e l'Urbis et Orbis e proseguiamo la recensione.

Ronny è un ragazzo molto sveglio e vivace, che sa come divertirsi ed è coscienzioso come quei bambini che si vedono nei cartoni animati giapponesi. Uno dei suoi tanti svaghi è appunto quello di correre all'aria aperta di qua e di là con i suoi fidi pattini a rotelle. Mentre respirava a pieni polmoni lo smog che permea l'atmosfera cittadina, ecco che viene beccato in fragrante dal vigile più cattivo della città, che vuole dargli una bella multa, pena il sequestro del mezzo di trasporto (mi ricorda Dave ai giardini pubblici, quando un vigile voleva sequestrargli lo skateboard). Ma Ronny non voleva assolutamente cedere i suoi pattini alle forze dell'ordine "Me li ha regalati la mia ragazza! Sono un ricordo al quale sono parecchio affezionato! Sigh, buuh, Sob!". Così il vigile, che era alquanto sadico, gli propose di aiutare un suo amico poliziotto, un certo Ispettore Cuff, a sgominare una banda di ladri che si era impossessata, negli ultimi tempi, di intere partite di diamanti.

"Oh, bene -disse Ronny- sono contento di questa soluzione, perché dovete sapere che io cerco sempre di collaborare con le forze dell'ordine..." "Sì, -lo interruppe le vecchietta di cui sopra- cercando di investire le povere signore anziane che attraversano la strada! Te possino...". E giù un'ombrellata sul nostro eroe. Ne seguì una risata generale da parte del pubblico che, seppur involontariamente, aveva seguito la scena, ed il relativo imbarazzo di Ronny, sul quale non mi sembra il caso di soffermarci visto che dobbiamo ora illustrarvi solamente la parte relativa la vide-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ogame, in cui entrate finalmente in scena anche voi. La città è molto grande, tanto che per spostarsi da un quartiere all'altro non sono sufficienti i pattini di Ronny, bensì costui dovrà prendere l'autobus per raggiungere lo scopo. Ma prima di poter prendere il comodo mezzo di trasporto, Ronny dovrà assicurarsi i soldi per il biglietto, e recuperare tutte le scatole di gioielli abbandonate in ogni scenario dagli sbadati furfanti. Vi dico anche che Ronny potrà decidere di aiutare i passanti a risolvere i loro problemi, magari facendo una commissione per loro durante lo svolgimento del gioco, ovviamente solo previo debito compenso. Muoversi per gli edifici in cui sarete costretti ad "operare" non è affatto semplice, visto che spesso si presentano come dedali di piani, credenze, mobili, piattaforme, il tutto descritto in minuziosissimi fondali dalla grafica davvero dettagliata. Ronny potrà saltare ed all'occorrenza abbassarsi, questo per evitare i numerosissimi nemici che cercano puntualmente di accopparlo. Al contatto con uno di loro, infatti, l'energia di Ronny decresce, e quando raggiunge lo "zero", addio missione eroica! Anche il tempo è limitato (eh, forse la città è così grande che anche gli autobus hanno degli orari ben precisi), mentre l'arma di difesa di cui Ronny dispone non è certo il massimo della tecnologia, visto che i proiettili che lancia, sembrano lattine della Coca Cola evidentemente vuote. Tuttavia, mimetizzate nei fondali, ci sono alcune armi extra ed alcuni power up in grado di aiutare non poco il nostro eroe. Questi, infatti, una volta presi, non hanno effetto immediato, ma vengono conservati in apposite "tasche" ed attivati mediante la pressione dei tasti funzione. Così, con un sol tocco, potrete far esplodere i nemici, saltare più in alto, attirare i metalli con una potente calamita, e via dicendo. Riuscirete a compiere la vostra missione? Bah, se fossi stato in Ronny, penso che avrei consegnato i pattini al vigile... Paolone

Amiga

Dopo un periodo di preoccupante titubanza, ed uno di relativa calma, il platform game è ritornato alla grande, premiandoci di ottime realizzazioni come l'ormai classico Chuck Rock, l'eclettico GODS, lo strabiliate Rod Land (è da poco che è uscito, ma è entrato subito di prepotenza nella mia personalissima hit parade), ed ora ecco a voi Rolling Ronny. Anche questo programma è difficile da recensire, poiché ci sono tante di quelle cose da dire, che quando uno deve iniziare la descrizione, finisce per cedere all'imbarazzo della scelta. Vorrà dire che comincerò dalla grafica: i fondali sono ultradettagliati ed il loro movimento è fluidissimo, così come fluidissima è l'animazione degli altrettanto magistralmente definiti sprites. Il sonoro non viene mai a noia, il che è indubbiamente un altro punto a favore di questo coloratissimo gioco, e le sorprese non sono certo finite qui. Quando Max mi ha dato in mano la confezione descrivendomi l'ottima giocabilità di RR quasi non volevo credergli, ma una volta infilato il disco nell'Amiga non ho potuto fare altro che ricredermi: la giocabilità non è ottima, è ancor meglio! A questo punto direi di concludere questa entusiastica recensione nel miglior modo possibile, e cioè con uno scontatissimo ma efficace "CORRETE SUBITO A COMPRARLO!!!"

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per PC e Amiga, L. 29.900

TERMINATOR 2™ JUDGMENT DAY

Avete visto il trailer del seguito di terminator? Non è possibile che il Terminator lo abbiano stampato in una formina come il pongo, non ci credo!

Il primo terminator era qualcosa di fantastico. L' opprimente angoscia creata da questa perfetta macchina per uccidere che si rialzava impassibile dopo ogni catastrofe vi teneva incollati davanti allo schermo e si spegneva soltanto insieme al rosso bagliore degli occhi del Terminator sotto la pressa.
E se per caso siete tra quei puristi a cui piace gustarsi un film senza che decine di riviste specializzate gli raccontino tutta la trama del film (e io sono tra quelli purtroppo) vi consiglio di saltare direttamente alla parte finale della recensione o al commento. Come nella più consolidata tradizione dei tie-in Ocean il gioco è un multi-livello le cui varie fasi di gioco ricalcano molto da vicino la vicenda del film. Poco male comunque, sembra infatti che la storia di Terminator 2 sia solo un optional, quello che conta sono gli 80 milioni di dollari stimati come budget che la produzione ha investito in buona parte in effetti speciali e computer graphics: il film è impressionante a livello visivo, difficilmente si riesce a tracciare un confine tra realtà e artificio sulla pellicola. La vicenda è il naturale proseguimento del primo episodio, Sarah ("dottore, guardi che sta veramente per avvenire l'olocausto, me l'ha detto mio figlio che non è ancora nato") Connor è in manicomio, mentre il pargolo e futura guida del movimento di resistenza ha ormai dieci anni e puzza come un pesce presso i parenti. Qualche anno nel futuro, intanto, sia macchine che resistenza hanno appena inviato nel passato due nuovi cyborg, uno con il compito di proteggerlo e uno con il compito di ucciderlo (il motivo per cui non ci abbiano mandato uno di quei grattacieli su cingoli che si vedono nel primo episodio ancora mi sfugge. Dice "ha a che fare con il campo magnetico generato dagli esseri viventi". Che forse un polimorfo ammasso di metallo liquido ti sembra un essere vivente?). La cosa divertente è che questa volta il vecchio terminator T800, pur avendo conservato le minacciose fattezze di Schwarzenegger fa la parte del buono. E' il T1000 che ha una faccia incredibilmente da bravo ragazzo (delle facce, sembra infatti composto da metallo liquido capace di cambiare forma a piacimento), ma è ancora più pericoloso del precedente, la sua particolare struttura lo rende infatti virtualmente indistruttibile e perfino più micidiale.
Il gioco comincia con primo un confronto tra le due futuristiche tecnologie con uno scambio di sganassoni, un normalissimo picchiaduro con l'aggiunta di qualche colpo di pistola. Una volta sconfitto l'avversario (ah, quasi dimenticavo: provate ad indovinare come viene visualizzata l'energia del T800, forse con la faccia di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Schwarzenegger che si trasforma gradualmente in quella di un droide? Bravi, vincete la possibilità di telefonare alla Ocean per suggerirgli un'altro sistema) potete gustarvi una delle parti migliori del gioco, le scene di collegamento di livello digitalizzate direttamente dal film. Solo che non si tratta di schermate statiche, ma di animazioni; un paio di secondi delle scene più pregnanti del film (ah, quasi dimenticavo II: anche la presentazione è molto simpatica con un paio di buone digitalizzazioni della costruzione del T800).

La seconda fase è una specie di giochino di corse ad ostacoli con il T800 che corre in moto in uno di quei giganteschi canali di scarico di Los Angeles (per capirci quelli dove, quando una volta all'anno aprono l'acqua, ci muoiono affogate centinaia di troupe cinematografiche e televisive), ostacolati da abbondanti detriti e incalzati da un TIR. E come poteva essere un tie-in Ocean senza il livello puzzle-game (e si tratta proprio di un puzzle, dovete ricomporre il giusto ordine delle articolazioni del polso di Schwarzy e questa volta quei superiori creativi della Ocean ti tirano fuori nientepopodimeno che... Il gioco del quindici! Seguono a ruota un'altra fase picchiaduro assolutamente identica alla prima (cambiano solo i fondali), un'altro puzzle game praticamente identico al primo (cambiano solo i fondali) e una fase di shoot 'em up-picchiaduro che sarebbe stato meglio fosse stata identica alla prima (anche con gli stessi fondali). Il T800, nel tentativo di arrivare al cuore della Cyberdine, responsabile del computer che distruggeranno il mondo, avanza orizzontalmente in uno stile alla Midnight Resistance, con la differenza che qui ci sono solo tre nemici per schermo, un alto, in basso e davanti a voi, statici sia come posizione che come line di fuoco: aargh, mai visto niente di più insulso!

In preda allo sconforto si prosegue verso il settimo livello, sicuramente il migliore, in cui dovete sfuggire con un furgoncino al T1000 che vi insegue in elicottero ed infine nella fonderia, in un'ultima fase picchiaduro. La formula multi-livello della Ocean questa volta ha fallito: non basta assemblare insieme qualche giochino per fare un successo. I livelli di Terminator 2 invece sono qualcosa di una banalità e insulsaggine superiore: hanno la profondità di un budget codemasters di qualche anno fa. Le uniche sezioni piacevoli e impegnative sono quelle puzzle, il resto è semplicemente frustrante: le grosse difficoltà iniziali cadono non appena memorizzati il percorso a ostacoli o sviluppato qualche trucchetto per disfarsi del T1000 (basta spingerlo fuori dallo schermo a colpi di pistola). Le prime fasi diventano presto solo un noioso passaggio obbligato per il resto del gioco, che non merita comunque questo sforzo. Quanto sembrano lontani i tempi di Platoon...

Stefano Giorgi

Amiga

L'unica cosa che si salva di questa conversione è una discreta realizzazione tecnica, se trascuriamo il fatto che nelle fasi picchiaduro Schwarzenegger assomiglia a un exogino, a un pupazzetto di gomma, e si muove come uno sciancato. La presentazione è ottima con delle belle animazioni digitalizzate dal film (le sequenze di costruzione del terminator che abbiamo già visto nel trailer) le musiche sono udibili e il montaggio tra le fasi arcade e le brevi sequenze animate è da oscar. Probabilmente se avessi già visto il film avrei apprezzato maggiormente questo Terminator 2, forse sarebbe stata meglio un'uscita in contemporanea con la pellicola, ma a mente fredda e distaccata il giudizio non può che essere...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
62%

PC

Raramente ho visto un gioco d'azione così ben programmato, è addirittura meglio della versione Amiga. E' fluido, anche più veloce dell'Ami (dipende ovviamente anche dal sistema utilizzato) e in particolare nelle fasi picchiaduro ho notato una maggiore giocabilità, la migliore risposta rende più facile controllare le varie mosse. Anche le sezioni di guida sono incredibilmente fluide e veloci, forse fin troppo veloci, visti gli standard PC. Un complimento ai programmatori, peccato che non avessero un migliore soggetto su cui lavorare.

Come hardware Terminator 2 è di poche pretese, si accontenta di un AT anche molto lento (o XT veloce), ma la VGA/EGA è necessaria per gustare appieno le digitalizzazioni, i discreti fondali e gli sprite, tutto ben disegnato. La scheda sonora Adlib è supportata (insieme alla Roland) ma non è stata sfruttata particolarmente bene.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
72%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK	New price	650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K	New price	699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA	New price	900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA	New price	1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	New price	1.340.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	New price	1.680.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB	New price	1.990.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB		2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II		430.000
COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		780.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE SAMTRON		600.000
INTRA VGA 640X480 COLORE	New!!!	550.000
INTRA MULTISCAN 1024X768 0,31 DOT PITCH COLORE	New!!!	635.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE	New!!!	790.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		990.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768		1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768		3.400.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	68.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	80.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	New price	260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	460.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	110.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	85.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	New price	470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	New price	530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS	New price	765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM	New price	940.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	New price	1.090.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.350.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM	New price	399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!	New!!!	460.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2	New!!!!	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 20MB FUJITSU	New!!!	900.000
CON 40MB FUJITSU	New!!!	1.100.000
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	New price	1.500.000

Perliferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO		230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI		370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	New price	259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	New price	1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		640.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8		710.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	New price	149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER	New!!!	249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	New!!!	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ		4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		160.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		389.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500		110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE	New price	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		249.000
SINCRO EXPRESS III COPIATORE HARDWARE POTENTISSIMO	New!!!	89.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2	New!!!	86.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK	New!!!	29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)	New!!!	19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)	New!!!	29.000

CDTV COMMODORE GARANZIA COMMODORE ITALIA 1.150.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE		285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE		600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE		625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE		850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360		990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360		1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	New!!!	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	New!!!	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	New!!!	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	New!!!	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE		320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS		369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS		489.000
HEWLETT PACKARD LASERJET IIP		2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET GETTO INCHIOSTRO COLORE		2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET		1.200.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE		635.000
CANON LBP-4 LASER 300DPI 4PAG/MIN	New!!!	1.940.000
CANON LBP-8 LASER 300DPI 8PAG/MIN	New!!!	2.600.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE	289.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	35.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1,44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1,44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1,44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1,44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1,44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1,44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+436.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+960.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**
SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

Perliferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
SCANNER GENIUS GS-105 COLOR	820.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	500.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	350.000
CD ROM HITACHI 3600 INTERNO	1.050.000
CD ROM HITACHI 1600S ESTERNO	1.380.000
TELEVIDEO MS DOS	Chiedere
CAVO PER PC (COLLEGAMENTO PC/CGA ALLA TELEVISIONE)	Chiedere

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
L.3.990.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
L.1.300.000

MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
5.790.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER!

SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

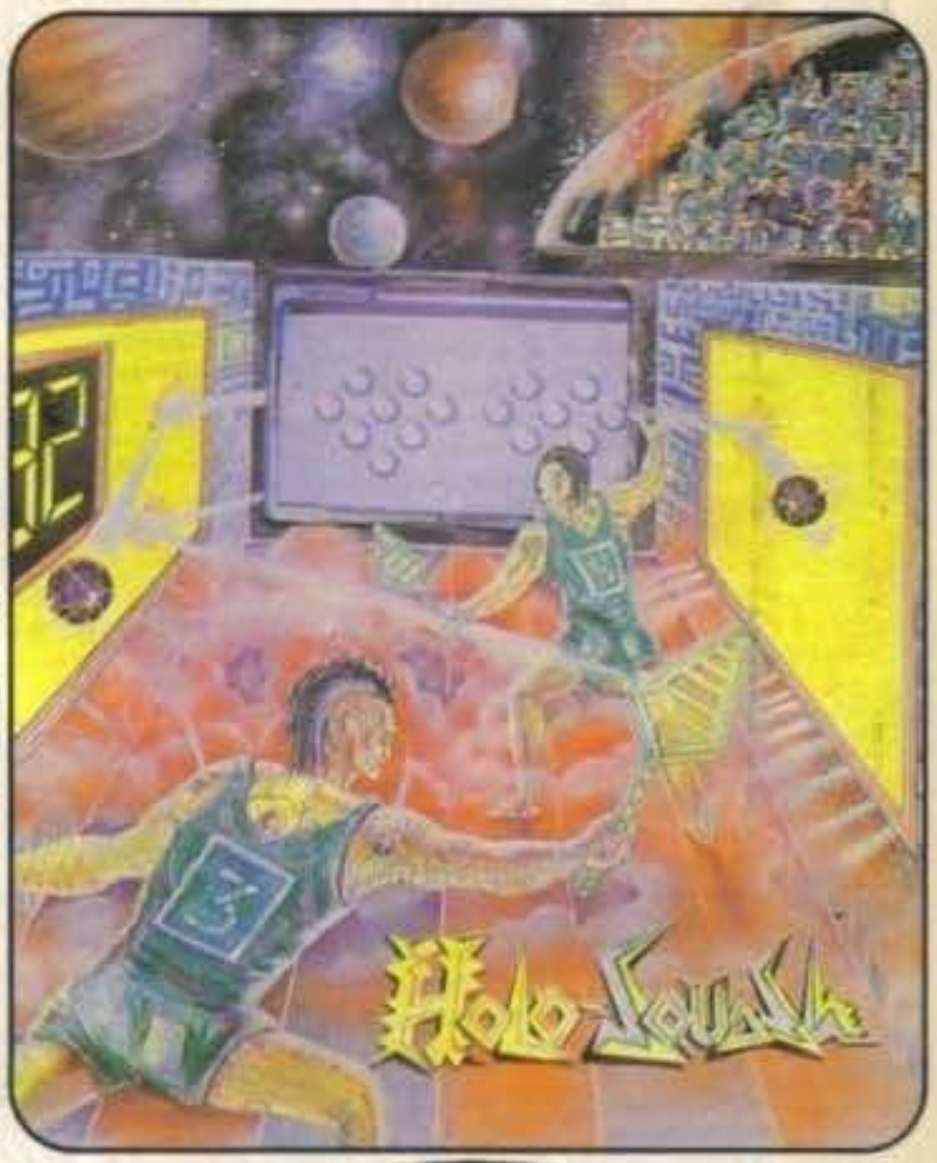
Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 (1.3) L. 400.000
Amiga 2000 (6.2) L. 800.000

OFFERTA VALIDA PER TUTTO IL MESE DI NOVEMBRE
CAUSA TRASFERIMENTO PREZZI INTERESSANTI
SU TUTTA LA LINEA PC MS/DOS (SCONTI FINO AL 50%)
CHIEDI IL TUO PREVENTIVO

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori 35 - 20026 Novate Mil. (MI) Tel. 02-3548765 Fax 02-3544283

TIME HORN... Un nuovo gigantesco fantagrafico RPG! L.39.000



HYPNOTIC LAND
Super Arcade!
L. 29.000

SHUTTLE
Per aspiranti cosmonauti!
L. 39.000

TOTOMAGO
Per fare 13 con la magia!
L. 39.000

THE SHINING WAY OF KUNG FU
L. 29.000

AMOS COMPILER	**£. 65.000**
AMOS 3D	**£. 65.000**

Telefonate alla LINDASOFT 039-381328 per i vostri ordini, oppure nelle ore serali allo 039-835052 per informazioni.

Distribuito da

AUREA Distribuzioni
presto in arrivo la novita' dell'anno:

HOLO-SQUASH

Videogame £. 39.000
Real-Game £. 250.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

21ST CENTURY ENTERTAINMENT
per AMIGA e ATARI ST L. 29.900

NEBULUS 2
POGO A GOGO

Vi ricordate per caso dove avevamo lasciato il nostro simpatico Pogo? Ma certo, alla Medaglia d'Oro di ZZAP! e tutte quelle altre meritatissime onorificenze che era riuscito a guadagnarsi ormai più di tre anni fa... Un periodo d'attesa forse troppo lungo prima di tornare nuovamente protagonista sui nostri monitor, sarà ancora in quella forma smagliante che caratterizzò la sua prima apparizione? Siamo qui per scoprirlo...

Dopo aver salvato il mondo di Nebulus portando miracolosamente a termine un'impresa a prima vista impossibile l'eroico Pogo si era ritirato a vita privata, ritrovandosi con i soliti quattro amici al bar (quelli che volevano cambiare il mondo...) a ricordare i tempi passati. Un bel giorno buio e tempestoso fece la sua comparsa nella locanda il saggio Jewel, le notizie che aveva da comunicare erano prevedibilmente negative: il vecchio Uncle era infatti tornato alla carica impossessandosi delle torri che convertono l'anidride carbonica in ossigeno e pretende il governo mondiale, chi poteva risolvere una situazione così complicata? Non certo Pogo che aveva perso entrambe le sue gambe nell'ultima missione... E invece sì, proprio lui, miracoli della tecnologia cibernetica...

Esattamente come ai vecchi tempi il nostro Pogo dovrà, partendo dalla fondamenta a pelo d'acqua, raggiungere la cima della torre per attivare l'autodistruzione, tutto questo utilizzando degli appositi elevatori, facendo però molta attenzione alle innumerevoli insidie e trabocchetti che vi attendono da ogni parte (guarda che ti ho scoperto, Alex , ad aprire le valvole dei termosifoni, volevi allagare la redazione, eh?). La torre ruota in modo assiale (o meglio, siete voi a girarle attorno), ma potrete anche attraversarla da parte e parte tramite tunnel, nel frattempo, sempre con molta cautela, dovrete cercare di disattivare i dispositivi di difesa che vi impediscono il proseguimento e raccogliere dei pacchi che vi permettono di ottenere un oggetto bonus (che può essere una chiave per le porte sbarrate, una calamita per le piattaforme magnetiche, un jet pack per dare un'occhiata in giro, un razzetto dorsale, un paio di stivali...) indispensabili per il proseguimento del gioco. Una volta arrivati in cima sarà ancora vostra preoccupazione il dover riattivare la vecchia torre, rimasta nel frattempo inutilizzata, e che deve quindi essere liberata delle alghe che ne impediscono la corretta funzionalità; le modalità di gioco sono comunque le medesime, solo che questa volta dovrete percorrerla in senso discendente. Arrivati a questo punto non mi rimane che ricordarvi i tre sottogiochi bonus durante i quali cercare di ottenere del tempo bonus per la torre successiva, sarete alla guida di un elicottero a pedali, a cavallo di uno strano animale sobbalzante oppure il consueto minisottomarino che avevamo già incontrato nel primo episodio...

MAX

Amiga

Con un glorioso trascorso da sessantaquattrista come il mio non potrei non parlare bene di quel primo mitico Nebulus che, ai tempi, fece impazzire un po' tutti; è quindi evidente che attendessi questo secondo episodio con una certa impazienza... La struttura del gioco è rimasta ovviamente invariata, rimangono fissi tutti i punti di forza, senza disdegnare però qualche pregevole innovazione come i tre sottogiochi di fine livello o le torri da riparare in senso discendente; fin qui tutto bene dunque, come gioco in sé questo seguito è indubbiamente migliore, intervengono però un paio di fattori a pregiudicare un lavoro altrimenti convincente. Prima fra tutte una difficoltà a mio avviso esagerata che finisce ben presto per diventare insopportabile (dovendo oltretutto ricominciare sempre dall'inizio del livello ogni volta che sbagliate), in secondo luogo un sistema di caricamento nevrotico e assolutamente ingiustificato (nonostante il programma informi di aver rilevato anche l'espansione) che frammenta eccessivamente l'azione. Detto questo posso solo aggiungere che rimane comunque una variante del solito platform abbastanza interessante, ma niente di più.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	78%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRUCK

Stavo rileggendo proprio in questo momento il cappello dello scorso numero e mi sono reso conto che forse la "condizione mentale mentale" non doveva essere poi così convincente... Lasciamo perdere, come avrete certamente notato anche l'impaginazione dei tips si è finalmente allineata con il resto della rivista, per quanto la resa sia inevitabilmente limitata dalle pagine in bianco e nero, abbandonando così quella "spartanità" che aveva contraddistinto le ultime edizioni... Passando a notizie più attuali vi rinnovo l'invito a scrivermi, anche perché i giochi che escono in questi mesi sono veramente tantissimi e c'è quindi un sacco di lavoro da fare; nel frattempo non temete! Qualche bel trucchetto è saltato ugualmente fuori per la gioia di molti, o almeno così mi auguro. Parlando invece della soluzione del mese ho scelto l'interessante Rise of the Dragon della Dynamix che vi posso già annunciare essere finalmente disponibile anche per Amiga, il gioco è identico come trama e risulta graficamente estremamente affine, nonostante il preventivato minor numero di colori sullo schermo (stavo pensando di aggiungere un buon globale, così abbiamo fatto una recensione in più...). Prima di dare il via alle danze un ringraziamento a Luca Polpettini per le mappe di Eye of the Beholder e un messaggio a due lettori di Taranto (Fabio De Fazio e Antonio Petrinicchio) che volevano "qualche cosa in cambio, come ad esempio un abbonamento o roba simile" per inviarci il cheat di Toki, come avrete sicuramente avuto modo di notare anche voi il trucco, pubblicato sul numero scorso, mi era stato già comunicato da un sacco di baldi collaboratori... Che da parte loro non mi sembra abbiano chiesto proprio niente in cambio!

ELF

Il primo trucchetto lo dedichiamo al gioco più recente, del quale sono già in grado di comunicarvi il cheat grazie alla preziosa collaborazione di Tiziano Diamanti e Maurizio Beleggia. E' sufficiente digitare CHOROPPO durante il gioco per avere energia infinita e 99 pets...

SWIV

Vi chiederete come mai così tardi? Perché solo ora sono riuscito a farlo funzionare, altre riviste hanno dato l'informazione in modo impreciso. Mettere il gioco in pausa, premere Caps Lock e digitare NCC-1701 (sigla dell'Enterprise); badate bene che il trattino corrisponde (per il solito problema delle tastiere differenti) al quarto tasto da destra della prima fila. Fatto questo premete Enter (o un tasto qualsiasi) e lo schermo dovrebbe lampeggiare, tutto ok!

GHOSTBUSTERS II

Recuperare ogni tanto un gioco vecchio non fa mai male, premendo CTRL, U, S, ALT contemporaneamente nello schermo dei titoli si ottengono facilitazioni varie, lo scopritore è Pietro Papili.

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALL SENZA FILO L. 149.000
MOUSE SENZA FILO L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottimo software originale inglese, e da un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

Canon
ION
Still Video Camera RC-260

la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO

prezzo L 1.450.000

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

Lire 349.000

adattatore per amiga 2000 L120.000

MANUALE IN ITALIANO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L.65.000
512k + clock per A500	L.85.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L.199.000
*4 MB + clock	L.499.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L.399.000
2 MB per A2000	L.390.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasforma il drive esterno in DF0: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni (hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLING CLOUD

Se avete letto la mia recensione decisamente entusiasta saprete che si tratta di un grande gioco (adesso finalmente disponibile anche per PC). Grazie a Alessandro Fiorentino e Andrea Ricca sono in grado di dirvi i codici per tutte e dieci le missioni (l'ultima non sembra che nessuno l'abbia ancora terminata); li pubblico entrambi perché come ricorderete ogni codice influenza la vostra dotazione di base...

MISSIONE 2: A66TGDEB AOOTR7ET
MISSIONE 3: 2WWTGDEZ 21LFRCE3
MISSIONE 4: O44TQOEZ OJKFVCEX
MISSIONE 5: 3XXTQOEA 3HNFZAE8
MISSIONE 6: XXXTQOE6 XHTFZAEK
MISSIONE 7: 433FQ2EG 4GB8Z1E4
MISSIONE 8: W3QFAAEN WGRDV1EQ
MISSIONE 9: 63QTGDEX 6GIDGDE4
MISSIONE 10: CA2FG7E2 CE9DOOEL

Per quanto riguarda invece le domanda di partenza per gli interrogatori:
Steven Greco: numero 3
Henri LeClerc: numero 3
Eugene Cody: numero 2
Louis StPaul: numero 1
Johnny Niagra: numero 1
Cortez: numero 3...

PRINCE OF PERSIA

Dopo avervi già comunicato il cheat per la versione Amiga sono arrivate un sacco di lettere per il PC. Ringrazio quindi Gianpaolo Boni, Andrea Ferretti, Thomas Imolesi, Francesco Forotti. Caricare il gioco digitando PRINCE MEGAHIT attivando in questo modo un sacco di funzioni speciali, vi dico solo che Shift+L fa saltare di livello, gli altri scopriteli da soli...

PANG

Un comodo trucchetto (inviato da Filippo Bentoni e Giuseppe Vallata) per quest'ottima conversione della Ocean. Quando compare la schermata con la mappa digitate in fretta WHAT A NICE CHEAT (se il timer arriva a zero la partita comincia comunque), lo schermo diventa viola e potrete scegliere il livello di partenza.

ROCK'N'ROLL

Come già detto anche se il gioco è datato un bel trucchetto non lo si disdegna mai, specie se si tratta di un buon prodotto come questo. Chiamatevi con il nome della software house (Rainbow Arts), e avrete così abilitato i tasti funzione nel modo seguente: F3 Piccione, F4 Acceleratore, F5 Anti-scivolo, F6 Armatura, F7 Bomba, F8 Paracadute, F9 Mappa, F10 Passaggio livello seguente e con i numeri 1,2,3,4 le chiavi colorate. Un grazie ad Enrico Guacci.

ATOMINO

Cominciamo con i codici per quest'interessante puzzle della Psygnosis in versione PC (vedo con piacere che iniziano ad arrivare parecchie lettere...), mi sono stati inviati da Bruno Boris.

Livello 10: SIGMA
Livello 20: LIBELLE
Livello 30: HEROLD
Livello 40: HARALD
Livello 50: URAL
Livello 60: BOJE
Livello 70: TRIUMPH
Livello 80: GOETHE
Livello 90: HUSTEN
Livello 100: DIESES

VIZ

Indubbiamente uno dei giochi più demenziali mai realizzati questo della Virgin, il cheat non poteva essere da meno... Digitare nella schermata di scelta del personaggio WHAT A LARGE SET OF BOLLOKS, quindi premere Return. A questo punto con i tasti dall'1 al 5 si sceglie il livello di partenza.

SPELLBOUND

Vi ricordate di questo discreto platform della Psygnosis? In ogni caso ecco le password per tutti i livelli:

Livello 2: HEYY
Livello 3: OUDI
Livello 4: DYOU
Livello 5: CALL
Livello 6: MYPI
Livello 7: NTAW
Livello 8: OMAN

FUTURE WARS

Ancora un suggerimento importante per quello che sembra essere il passaggio in assoluto più ostico. Una volta imprigionati dagli alieni bisogna smontare la grata, gettare la capsula di gas e quindi agitare il giornale. Solo ora mi sono ricordato (con l'ausilio di Claudio De Simone, Gianni De Gennaro e Vittorio Rapa) che la fatidica capsula si trova nel monastero, nella stanza oltre la damigiana, nascosta dietro la cabina di vetro...

MONKEY ISLAND

Nonostante vi abbia detto della testa del navigante rimane per molti il problema relativo a come impossessarsene. Aggiungo quindi qualche breve consiglio: dare tutte le banane a... Fare in modo di non essere da soli al tempio della scimmia in modo da poter oltrepassare lo steccato... Raccogliere qualche cosa e portarlo a... Quindi prendere qualche cosa d'altro e restituirlo a... Tornare ancora per chiedere quello che già sapete da scambiare con qualche cosa che vi aveva dato un gran chiaccherone... Foste ancora in difficoltà fatemelo sapere... Sempre in argomento devo proprio ammettere che Tiziano Diamanti ha saputo smentirmi, esistono i cheat mode anche per le avventure! Premendo i tasti CTRL, la virgola e la lettera W in successione (tenendo sempre premuti quelli precedenti), è possibile arrivare direttamente ai ringraziamenti finali... Ma vi annuncio che è come entrare in un cinema quando scorrono i titoli di coda!

MAX

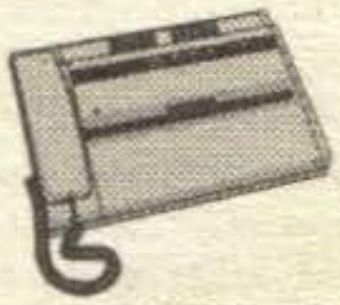
A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori
SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO
Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MULTIMEDIA srl
Hardware & Software

Tel. 0586-63.10.22
Cell. 0337-70.14.17



Fax 0586-63.10.22

C.so Matteotti, 48 - 57023 - CECINA (LI)

COMMODORE POINT PROFESSIONALE **Soft Center**

Tutto il software CTO,LEADER,SOFTEL per C64,AMIGA,PC,SEGA,NINTENDO...

Ampio catalogo HARDWARE per C64, AMIGA, PC, SEGA, NINTENDO, ATARI

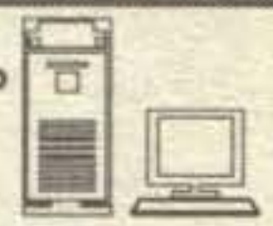
Richiedeteci il listino completo di tutti i prodotti a vostra disposizione !!!

LINEA AMIGA

A 500 PLUS	ultima versione, 1MB e Kickstart 2.04	Lit.	785.000
A 500 Appetizer	come sopra ma con 4 programmi	Lit.	799.000
A 2000	ultima versione 1MB con Amiga Vision	Lit.	1.340.000
A 3000	25MHz HD 52MB 2MB ram Amiga Vision	Lit.	4.680.000
A 3000	25MHz HD100MB 2MB ram Amiga Vision	Lit.	5.350.000
A 3000 TOWER	25MHz HD100MB 5MB ram case TOWER	Lit.	5.950.000
A 3000 TOWER	25MHz HD200MB 5MB ram case TOWER	Lit.	6.970.000
A 3070 streamer	streamer tape 150MB x 3000 Nor./Tower	Lit.	1.250.000
A590	hard disk 20MB esp. 2MB x 500	Lit.	650.000
A2091/120	hard disk 120MB x 2000 esp. a 2MBram	Lit.	1.150.000
2MB ram	chip di espansione x A2058/A590/A2091	Lit.	180.000
A2320	flicker fixer x 2000	Lit.	388.000
A2300	genlock semiprofessionale x 2000	Lit.	288.000
1084S	monitor 14" a colori audio stereo	Lit.	460.000
1950	monitor 14" a colori Multiscan	Lit.	710.000
NEC 3D	monitor 14" a colori Multisync NEC 3D	Lit.	1.110.000

Linea PC

1 ANNO di GARANZIA !!! Tutti i PC vengono assemblati e testati per 48 ORE. Spedizioni in 2-5gg dall'ordine.



PC MULTIMEDIA 80286-20

microprocessore 80286 20MHz - clock 20MHz 0 Wait (Landmark speed 26MHz) - 1MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 42MB AT-BUS 15ms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori) Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

PC MULTIMEDIA 80386-33C

microprocessore 80386 33MHz - clock 33MHz 0 Wait (LM 57MHz)- 64K cache - 4MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 42MB AT-BUS 15ms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori) Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

PC MULTIMEDIA 80486-33C

microprocessore 80486 33MHz - clock 33MHz 0 Wait (LM 151MHz)- 256K cache - 4MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 42MB AT-BUS 15ms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori) Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

ATTENZIONE !!! Con pagamento anticipato tramite Vaglia Postale o Bonifico Bancario 5% di sconto extra su tutti i PC !!!

Nuovi Titoli per CDTV

CDTV

COMMODORE DINAMIC TOTAL VISION

Trees and Shrubs	Lit.	64.500
Fruits and Vegetables	Lit.	64.500
Advanced Military System	Lit.	64.500
A Bun for Barney	Lit.	55.000
Thomas Snowsuit	Lit.	55.000
Mind Run (PALin Italiano)	Lit.	64.500
Barney Bear Goes Camping	Lit.	55.000
Battlestorm (in Italiano)	Lit.	55.000
The Hound of the Baskervilles	Lit.	55.000
Sim City (in Italiano)	Lit.	55.000
Wrath of the Demon	Lit.	55.000
Lemmings	Lit.	55.000
Super Games Pack	Lit.	55.000
Snoopy : The Case of the Missing	Lit.	55.000
Blanket -	Lit.	64.500
Case of the Cautious Condor (PAL)	Lit.	64.500
CD Remix	Lit.	55.000

L'eccezionale "Base Multimediale" a Lit. 1.150.000 con in omaggio Enciclopedia Glovier su L.D.

DISCO MAGNETO OTTICO RISCRIVIBILE 650 MEGABYTE

Meccanica SONY, interfaccia SCSI, collegabile a PC ed AMIGA, 325MB per lato. ideale per gli sviluppatori di software per CDTV

Drive OR-650 Lit. 7.450.000

Cartridge 650MB Lit. 480.000

DISPONIBILE PER PC E AMIGA

STAMPANTI

NEC		
P-20	24 aghi - 80 col. - 216cps	Lit. 685.000
P-30	24 aghi - 136 col. - 216cps	Lit. 925.000
P-60	24 aghi - 80 col. - 300cps	Lit. 1.199.000
P-70	24 aghi - 136 col. - 300cps	Lit. 1.540.000
P-90	24 aghi - 136 col. - 400cps	Lit. 1.930.000
KIT	colore per P60/70	Lit. 199.000
S-60	6ppm - 1.5MB - 300dpi - emul. HP	Lit. 2.460.000
S-60P	6ppm - 2MB - 300dpi - Postscript	Lit. 3.570.000
Hewlett P.		
DeskJet 500	getto d'inchiostro - 240cps - 300dpi	Lit. 1.100.000
LaserJet IIIP	4ppm - 1MB - 300dpi - fonts scalabili	Lit. 2.550.000
LaserJet III	8ppm - 1MB - 300dpi - fonts scalabili	Lit. 3.690.000
PAINTJET	getto d'inchiostro a colori - 167cps	Lit. 2.280.000
7475	plotter A4/A3 - HP/GL - 6 penne	Lit. 2.450.000
CITIZEN		
Swift 24C	24aghi - 80col. - 192cps - a colori	Lit. 800.000

Bulk 3"1/2 720K
10pz Lit. 800 100pz Lit. 700 500pz Lit. 600 1000pz Lit. 570

Bulk 3"1/2 1.44MB
10pz Lit. 1.650 100pz Lit. 1.550. 500pz Lit. 1.350 1000pz Lit. 1.200

	Lit.	1.000.000
CANON ION	Lit.	1.400.000
CANON ION RC260 super VHS	Lit.	2.200.000
CANON ION PC KIT (con scheda digitalizzatrice)	Lit.	550.000
VIDEON III AMIGA + Photon Paint	Lit.	690.000
VIDEON III PC	Lit.	75.000
ESPANSIONE 512K x 500	Lit.	90.000
ESPANSIONE 512K x 500 + clock	Lit.	240.000
ESPANSIONE 1.5MB x 500 interna	Lit.	360.000
ESPANSIONE 2MB x 500		
SUPRA CORPORATION		
	Lit.	275.000
SUPRARAM 500RX	Lit.	440.000
SUPRARAM 2000	Lit.	680.000
SUPRA HD 20 500XP		

TUTTI i prezzi sono comprensivi di IVA e sono validi solo per corrispondenza.
Spedizioni in tutta Italia isole comprese tramite posta o corriere espresso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO 37 - 20124 MILANO

TEL. 02/29520180 - 29520184

PREZZI IVA COMPRESA
PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

OFFERTISSIMA ACCESSORI PC COMPATIBILI
HARD DISK 45 MB AT-BUS Lire 340.000
SIMM 1 MEGA 80 nS Lire 110.000

CUSTOMIZZA IL TUO COMPUTER

ICD ADSPEED Lire 449.000
Aumenta la velocita' del 100% (16 MHz)

SYNCRO EXPERT III Lire 59.000
copiatore hardware per BackUp personale

ACTION REPLAY II Lire 179.000
cartuccia multifunzione per A500

MOUSE SELECTOR Lire 29.000
selettore Mouse-Joystick con Switch

UNIVERSAL JOY ADAPTER Lire 25.000
Test per due Joystick assieme

FOUR PLAYER INTERFACE Lire 25.000
Interfaccia per 4 JoyStick

PEN BRUSH AMIGA Lire 149.000
Fantastico strumento per disegnatori

CORDLESS TRACKBALL Lire 129.000
TrackBall per Amiga a raggi infrarossi

MOUSE OPTOMECCANICO Lire 49.000
Mouse di ricambio per Amiga a microswitch

CAVO RGB-SCART Lire 24.000
Permette di usare la SCART sul 1084S

FOCUS PLUS Lire 99.000
Schermo antiriflesso in cristallo

HAND SCANNER AMIGA Lire 450.000
Scanner 400 dpi con software Touch Up

SUPRA RAM 500RX Lire 349.000
Espansione da 1 a 8 Mega esterna per A500

SOUND BLASTER Lire 320.000
La migliore scheda sonora per PC

SOUND BLASTER PRO Lire 540.000
Versione professionale con MIDI e CD

AT 386SX 16 MHz
1 Mega RAM
Hard Disk 45 MB
Drive 3"1/2
Scheda grafica VGA
Monitor colori VGA
1 parallela / 2 seriali
Tastiera estesa italiana
MS-DOS 5.0 Italiano
Lire 1.990.000

AT 386 25 MHz Mini Tower
2 Mega RAM
Hard Disk 45 MB
Drive 3"1/2
VGA 512K Tseng Lab
Monitor colori VGA 1024x768
1 parallela / 2 seriali
Tastiera estesa italiana
MS-DOS 5.0 Italiano
Lire 2.450.000

IBM PS/1
1 MEGA RAM - HARD DISK 40MB
MONITOR COLORI VGA
Lire 2.500.000

NUOVI MONITOR NEC MULTISYNC

3FG 15" Lire 1.090.000
4FG 15" Telefonare

SUPER OFFERTE STAMPANTI AUTUNNO '91

NEC Pinwriter P20	Lire 690.000
NEC Pinwriter P30	Lire 990.000
STAR LC 200 color	Lire 500.000
STAR LC 24/200 color	Lire 740.000
Commodore MPS 1230	Lire 350.000
Commodore MPS 1550 Color	Lire 430.000
Commodore MPS 1270 InkJet	Lire 350.000
Kodak Dikonix 330C InkJet color	Lire 2.400.000
WannesWann Laser WI904	Lire 2.190.000
HP LaserJet IIIP	Lire 2.500.000

Commodore C64 Lire 230.000
Disk Drive 1541 II Lire 230.000

Dischetti Bulk
700 Lire cadauno

DISPONIBILITA' GIOCHI E ACCESSORI
PER TUTTE LE CONSOLE VIDEOGIOCHI
Nintendo GameBoy
Nintendo NES
Super Famicom
Sega Game Gear
Sega Master System
Sega MegaDrive
PC Engine
Atari Linx I e II

OFFERTISSIMA PER MUSICISTI : ATARI 1040 STE Lire 990.000

Drive interno originale per A2000	Lire 199.000
Drive interno compatibile per A2000	Lire 150.000
Drive esterno per Amiga pass.+ Disconnect	Lire 150.000
Drive esterno per Amiga da 5"1/4	Lire 249.000
Drive esterno per Amiga con Track Display	Lire 249.000

Trans-Modem 2400	Lire 250.000
SupraModem 2400	Lire 269.000
SupraModem 2400+ MNP5	Lire 419.000
Modem Card PC 2400	Lire 390.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RISE OF TH

Nel futuro, in una Los Angeles più tenebrosa e inquinata che mai, vi troverete ad investigare nei bassifondi della metropoli nello strenuo tentativo di ripulirli dalla mafia cinese, dallo spaccio di droga e, cosa più pericolosa di tutte, dalla mefistofelica presenza di un antichissimo spirito con gli occhi a mandorla che, guarda caso, dopo duemila anni di riposo ha scelto proprio questi giorni per risvegliarsi e ricominciare la sua opera distruttiva... Come ex poliziotto e investigatore privato, siete stati ingaggiati dal sindaco per indagare sulla produzione di una nuova sostanza che tramuta gli esseri umani in forme pesciformi semi-decomposte (quelle usate per fare i fish-burger a Wendy...); riuscirete a fermare il macchinoso complotto delle forze del male e riportare ordine (e disciplina) nella vostra città? Se la risposta fino ad oggi era no, rallegratevi ed esultate, poiché FABRIZIO e DANIELE LUSSANA insieme ad un altro sconosciuto lettore che, per timidezza forse, non ha firmato (?!?), ci hanno fornito una soluzione (è infatti possibile finirlo in più modi), attraverso cui anche voi poveri mortali potrete facilmente risolvere RISE OF THE DRAGON...

Per prima cosa rispondete al video-telefono, prendete la foto di Chandra spedita dal sindaco, il caricatore della pistola e la vostra ID Card. Prendete i vestiti e il cappotto e indossateli, andate in bagno, prendete dall'armadietto lo spray e la valigia del pronto soccorso, raccogliete la pistola che si trova sotto il cuscino, caricatela con il caricatore e rimettetela dove l'avete trovata; ora come ora non vi serve, e portarla con voi vi causerebbe solo problemi. Uscite, prendete l'ascensore, prendete l'EM-Way e dirigetevi alla City Hall. Qui, prima di comprare i fiori, dirigetevi a destra, entrate nella strada laterale in mezzo allo schermo e oltrepassate la porta sbarrata che si trova alla vostra sinistra. Troverete così un vecchio cinese (Chang Li), parlategli, uscite e tornate dalla fioraia da cui comprerete un mazzo di rose (frase 2). Andate a sinistra ed entrate nella City Hall; qui incontrerete quell'appiccicosa di Jenni a cui risponderete con un secco rifiuto (frasi 3-3). Prendete la porta a sinistra e parlate con Karin (frase 3), datele le rose per farvi perdonare dell'ultimo bidone che gli avete tirato, rispondete al suo invito con la frase 3, prendete le chiavi, uscite, ritornate all'EM-Way e dirigetevi al Pleasure Dome. Entrate ed andate al bar, chiedete al barista di "The Jake" (che è poi l'uomo seduto in fondo al bancone); parlategli (frasi 1-2-2-1), quando vi avrà mandati al diavolo, fategli vedere la foto della figlia del sindaco. Parlategli nuovamente nel suo ufficio (frasi 2-2-2-2) ed andatevene. Ora potrete dirigervi in casa di Chen Lu; arrivati qui vi scontrerete con "The Snake", che ha appena eliminato il suddetto Chen. Dirigetevi subito al video-telefono, accendetelo ed estraete l'ID Card di Chen Lu ed uscite di lì il più in fretta possibile prima che arrivi la polizia (basta scendere all'EM-Way). Tornate subito a casa di Chen ed aprite la porta con la sua ID Card; potrete così esaminare la casa in tutta calma. Se volete potete dare un'occhiata al messaggio nel video-telefono, ma come ve ne accorgerete presto, c'è di meglio da vedere. In bagno (porta a destra), prendete la droga che si trova sull'armadietto, mentre in camera da letto (che si trova a sinistra del bagno), dovrete premere ripetutamente sull'occhio del drago per far comparire una cassaforte. Guardatela più da vicino ed apritela (il codice è 0772, che poi non sono altro che le ultime quattro cifre del numero di telefono di Chen), prendete la barra di cioccolato ed il foglio scritto in cinese. Uscite e correte da Karin alla City Hall, fatele esaminare l'ID Card di Chen Lu, scoprendo così l'indirizzo di J. Qwong (quello di "The Snake" è sconosciuto). Passate dal vecchio Chang Li, parlategli (frasi 2-1) e fategli vedere il foglio trovato nella cassaforte di Chen; vi darà parecchi oggetti che vi proteggeranno lungo il corso della vostra missione: un libro, una pietra, un dolce della fortuna e, più importante di tutti, un giubbotto antiproiettile. Prendete tutto, dirigetevi rapidamente da "The Jake" e parlategli (frasi 2-1-1); fategli vedere la droga trovata nel bagno di Chen e rispondete con la frase 1. Dirigetevi alla vostra dolce casa, aprite l'armadietto sopra il lavandino con le chiavi che vi ha dato Karin e impossessatevi delle bombe e del tester. Andate a trovare Karin a casa sua (se doveste arrivare prima delle 7:30, fate avanzare il tempo manualmente). Dopo una notte che difficilmente dimenticherete, vi troverete a mezzogiorno a casa vostra; dirigetevi da J. Qwong, entrate nel tombino, avvicinatevi al pannello di manutenzione del video-telefono, guardate lo schema disegnato sopra e poi usate una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL DRAGON

delle vostre simpatiche bombe sul lucchetto per farlo saltare. Aprite lo sportello e preparate il vostro tester; piazzate i tre terminali soltanto quando l'indicatore di voltaggio è nel quadrante verde e posizionateli come indicato sullo schema appena esaminato (ovvero, il terminale giallo va messo sul settimo cavo a sinistra partendo dall'alto, quello rosso all'estremità superiore del cavo rosso e quello blu all'estremità in alto del cavo nero, sulla destra di quello rosso). Se avrete fatto tutto correttamente, si accenderà la luce verde sul tester e sarete così in grado di intercettare le telefonate dirette a Qwong; a questo punto ve ne potrete finalmente andarvene via evitando che i topi vi includano nel loro menu. Prendete l'EM-Way, andate alla City Hall e recatevi al magazzino (si trova dietro il cancello, a destra della fioraia). Avvicinatevi alla porta, poi andate vicino ai pannelli di raffreddamento e piazzate una bella bombetta su uno di loro (non importa quale). Dopo la "leggera" deflagrazione, correte subito a casa (verrete visti dagli uomini di Qwong, ma questo è inevitabile) e controllate il video-telefono: ci dovrebbero essere due messaggi di Deng Hwang per J. Qwong. Passate da Karin nella City Hall e parlatele (frasi 2-2), riuscendo così ad ottenere alcune preziose informazioni su Hwang. Andate a trovare "The Jake" al bar del Pleasure Dome, e lui vi dirà che non può più parlare in pubblico con voi e promette che vi telefonerà. Tornate a casa ed attorno alle 6 del 1-8 rapiranno Karin; poco dopo riceverete una telefonata di Hwang che vi dirà di tenersi alla larga e smettere di intromettersi nei loro affari. Così infatti farete per i prossimi due giorni (il 2 ed il 3 Agosto), in cui potrete fare praticamente quello che volete, anche se vi consigliamo di passarli a casa a dormire (beh, anche gli eroi hanno diritto ad un paio di giorni di vacanza, no?). Il 4 Agosto invece sarà il vostro giorno da leoni: quando vi sveglierete, ci sarà una telefonata di "The Jake" ad aspettarvi, in cui vi chiede di trovarvi per le 20:30 al magazzino esploso. Indossate il giubbotto anti-proiettile sotto il cappotto e non dimenticatevi di portare con voi la vostra fida pistola With & Smesson. Uscite di casa e cercate di arrivare al magazzino per le otto di sera; infatti alcuni minuti prima dell'appuntamento "The Jake" sarà attaccato da "The Snake" e voi dovrete affrontare la prima scena arcade del gioco nel tentativo di salvarlo (consiglio vivamente di usare il tastierino numerico in entrambe le scene arcade); fatto questo (non credo proprio che avrete difficoltà nel portare a termine la vostra missione di salvataggio), "The Jake" ringrazierà e vi darà l'ID Card di "The Snake" insieme al suo mega-fucilone. Correte a casa di Deng Hwang, parlate alla guardia, e, quando vi chiederà il pass, mostrategli l'ID Card di "The Snake". Entrate e parlate alla segretaria (le frasi 2-3 funzionano, ma non solo quelle...), entrate nella Security Room (stanza a sinistra) ed avvicinatevi al pannello sotto gli schermi di controllo. Qui vedrete quattro interruttori in alto a destra: invertiteli tutti in modo che l'unico su Lock si quello della Break Room, mentre tutti gli altri saranno su Unlock. Abbassate la leva grande sotto gli interruttori ed inserite l'ID Card di "The Snake" (in verità funzionerà con qualsiasi carta metterete dentro). Il Computer vi fornirà una serie di 5 colori, poi di 10 (in cui i primi cinque sono uguali a prima) ed infine di 15 (i primi dieci sono la ripetizione della serie precedente) che voi dovrete ribattere correttamente (per i più pelandroni, questa è la sequenza completa: Rosso-Giallo-Rosa-Giallo-Bianco - Rosa-Giallo-Rosso-Rosa-Bianco - Rosso-Giallo-Rosa-Blu-Bianco). Se doveste sbagliare, le guardie rimarranno bloccate dietro la Break Room, così avrete un altro tentativo (questa volta fate più attenzione, altrimenti... Cronk!). Quando avrete completato la sequenza, potrete disattivare la barriera elettrica premendo il tasto in basso alla destra del monitor; a questo punto tornate nella reception, noncuranti delle proteste della segretaria, e passerete attraverso la porta che prima era elettrificata (non l'ascensore). Vi troverete in un corridoio con due porte sulla destra (se avete fatto tutto correttamente dovrebbero essere entrambe aperte); entrate nella prima, un gabinetto, e vedrete due sportelli in fondo allo schermo: aprite quello in alto e spostate l'interruttore, aprite quello in basso ed utilizzate il cacciavite (si trova sul lavandino) con i fili. Prendete i cavi elettrici che avete strappato ed entrate nella porta e fianco. Qui vedrete Karin legata non molto comodamente su di una poltrona (lo stesso metodo che deve usare il dentista con mio fratello, ndL); usate i cavi su Karin (all'altezza della vita), avvicinatevi al collare e staccate uno per uno (l'ordine non ha importanza) i tre tubi più piccoli. Karin sarà così libera (se ne avete voglia, vi consiglio di salvare e di vedere cosa succede se staccate i tubi senza aver messo i fili... Brrrr!), ed il resto è tutto automatico, salvo la seconda scena arcade che, come la prima, non dovrebbe rivelarsi per niente difficile. Quando arriverete davanti a Bahumat, potrete eliminarlo ancora più semplicemente usando una delle vostre bombe (con un colpo solo!), e godervi così l'allegro (???) finale.
Come ultimo suggerimento, vi consiglio vivamente di salvare la posizione il più spesso possibile (tanto di spazio ne avete da vendere), poiché basta sbagliare una frase o perdere troppo tempo per rovinare l'intera partita. Auguri e buon divertimento!

LUKE

SOFTWARE ORIGINALE

AMIGA e P.C.
NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

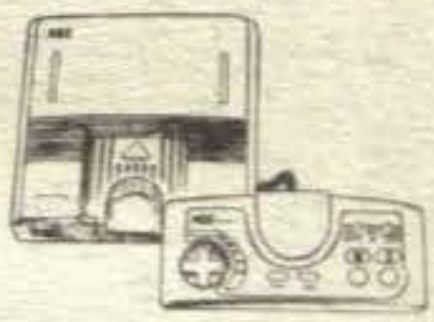
http://www.oldgamesitalia.net/

Grandi Giochi
a piccoli prezzi

GAME BOY
L. 155.000

GAME GEAR
L. 295.000

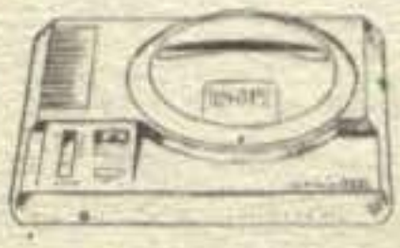
PC ENGINE CORE GRAPHIX
L. 285.000



NINTENDO SUPER FAMICON
L. 510.000

Tutti i prezzi sono IVA inclusa

SEGA MEGA DRIVE
L. 295.000



PC ENGINE GT
L. 645.000

PC ENGINE SUPER GRAPHIX
L. 310.000

COMPACT DISK PER PC ENGINE
L. 750.000

NEO GEO
L. 750.000

WORKER 286/12
L. 1.355.000

Case Desk Top - 1 Mb RAM - HDD 40 Mb - 1 Drive HD - Scheda Video VGA 256 Kb - 2 seriali - 1 parallela - 1 game - Tastiera - Monitor

Money back entro 8 giorni

Sono disponibili centinaia di titoli.
Tutti gli accessori per consolle.
Arrivi settimanali. Importazione diretta.

Sono inoltre disponibili:
Telefax - Telefoni cellulari - Stampanti - Prodotti Genius - Accessoristica varia - Computers worker.

Per qualsiasi vostra esigenza contattate i nostri punti vendita:

GI.BIT. Computer
via A. Visconti, 78
22053 Lecco (CO)
tel. 0341/286241-282269
fax 0341/283128

031 Computer
viale Masia, 16/18
22100 Como
tel. 031/571384
fax 031/571384

Prossime aperture
ad Alessandria e Legnano

Cercasi Rivenditori
per zone libere

Naturalmente tutto a prezzi GI.BIT.

Banca Dati tel.031/421391

gi.Bit Computer

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Titus per Amiga L.29.900/PC L. 49.900

THE BLUES BROTHERS

Siamo a 600 miglia da Chicago, abbiamo il serbatoio pieno, mezzo pacchetto di sigarette, è buio e portiamo gli occhiali scuri... ...Andiamo!

"Joliette" Jake ed Elwood Blues sono tornati! Tutto compreso: completo nero, occhiali neri, impassibili, inossidabili, imprendibili, indimenticabili, in... (...come dici Max? Va bene così con gli "in"-eccetera? OK, OK...) demenziali, i due cantanti di rhythm'n'blues più pazzi della storia del cinema sono qui, dentro il nostro computer. Terminata la "missione per conto di Dio" che li ha visti protagonisti del loro film (come "quale film?" AAARGHH!) e successivamente evasi di prigione per il successivo concerto, i fratelli Blues scoprono con disappunto che gli strumenti della band sono scomparsi. Infatti sono stati rubati, e sarà compito vostro dar loro una mano a recuperarne altri attraverso mille vicissitudini. Dovrete stare attenti ad Isocles (tipico nome elfo... oops, temo di aver sbagliato recensione), il guardiano del carcere che ha beccato Elwood a cantare "Gimme Some Lovin" alla sorellina e che sembra aver preso molto male tutta la faccenda, consolandosi con uno "Shotgun Blues" e spara a vista a tutti (come? Dite che li cerca perché sono evasi? ANCHE per quello, forse. Ma non guardate mai le telenovelas?); Marylin, la sorellina in questione, ce l'ha invece con Jake (rubacuori odiato dalle donne. Quelle a cui non lo ruba qualche d'un altro...), perché le ha "sottratto" Elwood per il concerto e scongiura Elwood di tornare indietro con un "Do You Love Me" e un lancio di piatti micidiale; Bob, con il suo ciuffone alla Elvis, che ce l'ha con Elwood perché ha dedicato le proprie attenzioni alla bella e irascibile Marylin invece che a lui e si aggira cantando a squarciagola "Everybody Needs Somebody To Love" e pestando i nostri due bluesmen a dovere con un manganello: c'è anche una vecchietta identificata solo come "Minnie The Moocher", che compare nei posti più strani e comunque risulta sempre letale; non manca neppure l'operaio modello Schwarzy (in questo periodo è tornato di moda e fa bene metterlo un po' dappertutto) armato di chiavona inglese; ed un'infinità di altri personaggi... In questo scenario da "Quando si... suona" troviamo i nostri due eroi che, evitando i suddetti personaggi, e molti altri ancora, devono scorrazzare al ritmo delle musiche originali del film (sì, sì, sempre quello di prima) in lungo e in largo per ognuno dei sei livelli, raccogliendo dischi a destra e a manca per riscattare i propri strumenti. Raggiunto il numero di dischi necessario ci si può recare nel negozio musicale e comperare ciò che serve. Ma queste sono cose che capirete da soli... Ora che sono rimasto in redazione da solo posso dirvelo: il vero Joliette Jake Blues sono io! Non mi avete mai visto girare in completo da becchino roteando una chiave attaccata a una catenella d'argento? No? Beh, se avete visto il film fa lo stesso, ma state attenti, perché Elwood ed io stiamo tornando in città! "C'mon Elwood! Baby don't you wanna go..."

Joliette Jake Alex Blues

Amiga

Devo ammettere che scoprire che era stato fatto un gioco sui Blues Brothers mi ha sorpreso: come era possibile farne uno? Imbrigliare tutta la loro carica di allegria e humor non era affatto facile, e un'altra domanda mi è sorta spontanea: sarebbe stato una conversione dal film? Le risposte mi sono state molto gradite: The Blues Brothers mi ha soddisfatto come gioco perché lo spirito dei due personaggi è stato reso alla perfezione dagli sprite molto azzeccati e da un'animazione con uno stile decisamente grottesco e demenziale (il tutto in senso buono, mi raccomando). Non si tratta di una conversione del film (fortunatamente, considerando come vanno le conversioni), e la trama, anche se non delle più originali, offre lo spunto per un'avventura grafica molto giocabile (sia da soli sia in due) e gradevole, specialmente se in sottofondo lasciate le musiche, tratte direttamente dalla colonna sonora originale del film. Un gioco imperdibile per i fan dei due fratelli Blues, ma comunque moolto buono anche per tutti gli altri.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 86%

PC

Vedi altro box per il giudizio (non biasimatemi se faccio prima quelli per Amiga, non lo faccio apposta), mentre il gioco va bene per qualsiasi macchina che abbia 512 Kb, un drive e giri ad almeno 8 Mhz. Il globale è più basso rispetto a quello Amiga a causa di grafica, scrolling e animazioni di inferiore qualità.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno VA
Tel. 0332.767270 Fax. 0332.767270
BBS: Db-Line 0332.767277 (Ms-Dos)
Sky-Link 0332.706469 (Amiga)

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx
Megadrive Giapponese Scart
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console

GAME BOY

Baseball
Ninja Turtle
Spiderman
Bill & Teo
Operation C
Super Mario
Dead Heat Scramble
Revenge of Gator
Tasmania Story
Doctor Mario
Robocop
Batman

SUPER FAMICOM

Area 88
Drakken
Gamba League
Gundam F91
Hyper Zone
Jerry Boy
Joe & Mac
Magic Sword
Pro Soccer
Raiden Trad
Shodan -Monita Shogi
Street Fighter II
Super E.D.F.
Super Ghoul's n Ghost
Super Legend of Three Heros
Super Tennis
Super Ultra Baseball

PC-ENGINE

Dragon Egg!
Cobra II (CD-Rom)
F1 Circus 91
Fire Pro Wrestling 2 nd
Hit the Hice
Mesopotamia
Metal Stoker
Power League IV
Prince of Persia (CD-Rom)
Randa 2 (CD-Rom)
Road Spirit 2 (CD-Rom)
Sherlock Holmes (CD-Rom)
Super Schwarzschild (CD-Rom)
Time Cruise
Valis IV (CD-Rom)
World Jockey
Zero Wing (CD-Rom)

MEGADRIVE

Alien Storm
Best Warrior
Davil Crashe
El Viento
Fantasia
Galaxy Force II
Ice Hockey
YS III
Marvel Land
Mercs
Out Run
Riden Trad
Road Rash
Saint Sword
Sonic the Hedgedog
Street Smart
Bare Knucle

NEO GEO

ASO II
Baseball Stars Pro
Cyber Lip
Ghost Pilot
King of the Monsters
Joy Joy Kid
League Bowling
Magician Lord
Minasan No Okagesamadesu
Nam 1975
Ninja Combat
Rague
Rocky Joe
Sengoku Densho
Sourning Fight
The Super Spy
Puzzled

*** Dal 1 Novembre al 15 Gennaio Super Promozione Amiga-Atari-Commodore-Amstrad-Ms-Dos ***

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Stampanti Epson sconto 25-30% sul prezzo di listino ufficiale

Modem 1200-2400
Coprox Matematici per PC
Joystick
Monitor TTL - ANALOGICI
Mouse
Schede video
Floppy-disk
PC 286-386-486

Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento: C/C Postale - Vaglia postale - Assegno Bancario - Carta di credito - Contrassegno

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Produzione e distribuzione hardware e software per Amiga

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP è un marchio ECR ELETTRONICA
Tutti i nostri prodotti sono costruiti per soddisfare qualsiasi esigenza dall'amatoriale al professionale

Commodore POINT

Drive esterni per Amiga a partire da	L. 140.000
Espansione 512K senza clock	L. 85.000
Espansione 1,5 mega per A/500	L. 230.000
Espansione 2 mega esterna per A/500 e A/1000	L. 360.000
Espansione 2/8 mega supra	L. 460.000
Action replay A/500	L. 170.000
Action replay A/2000	L. 190.000
A/2091 hardcard sosi o mega	L. 285.000

Offerta speciale:

A/590 HD 20 mega + 2 mega di memoria	L. 920.000

Videogenlock MK2+	L. 400.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000
Framer Overscan	L. 1.000.000
T-Dec	L. 225.000
Overtop sampler	L. 230.000
Overtop midi	L. 90.000

ATTENZIONE: nel nostro punto vendita è possibile assistere alla dimostrazione dei nostri prodotti come videogenlock overtop sampler / midi e framer...

AMIGA 500 CON ESPANSIONE DI MEMORIA 1 JOYSTICK +1 GIOCO ORIGINALE

PREZZO FENOMENALE!!!

MA ANCORA cd-tv Amiga 500 plus e tutti i prodotti Commodore a prezzi imbattibili!!!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

HOT SHOP - ECR ELETTRONICA
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Compel

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE
Via Cisa Ligure, 23/A - 42016 GUASTALLA (RE)
Tel.: (0522) 826841 (r.a.) - Fax: (0522) 826842

I VIDEOGAMES PIÙ RICHIESTI NEL MONDO DA OGGI SUBITO DISPONIBILI:

SEGA MEGADRIVE

16 Bit - N° 1 nelle vendite USA e JAPAN

SEGA GAME GEAR

Portatile
con LCD a colori

NINTENDO SUPER FAMICOM

L'evoluzione della specie

MIGLIAIA DI GIOCHI SU CARTRIDGE
NOVITÀ CON ARRIVI SETTIMANALI - ACCESSORI - JOYSTICK

DA OGGI ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
RICHIEDI CATALOGO E INFORMAZIONI ALLA HOT LINE 0522/838329

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gremlin per Amiga, ST L. 69.900

UTOPIA

AVETE PRESENTE LA FERRARI CHE VINCE UN GRAN PREMIO doppiando TUTTI gli AVVERSARI? E SGARBI CHE NON MALTRATTA NESSUNO? E il BRONX CHE DIVENTA UN QUARTIERE di lusso? LA POSTA CHE ARRIVA IN TEMPO? BENE, QUESTE SONO UTOPIE.

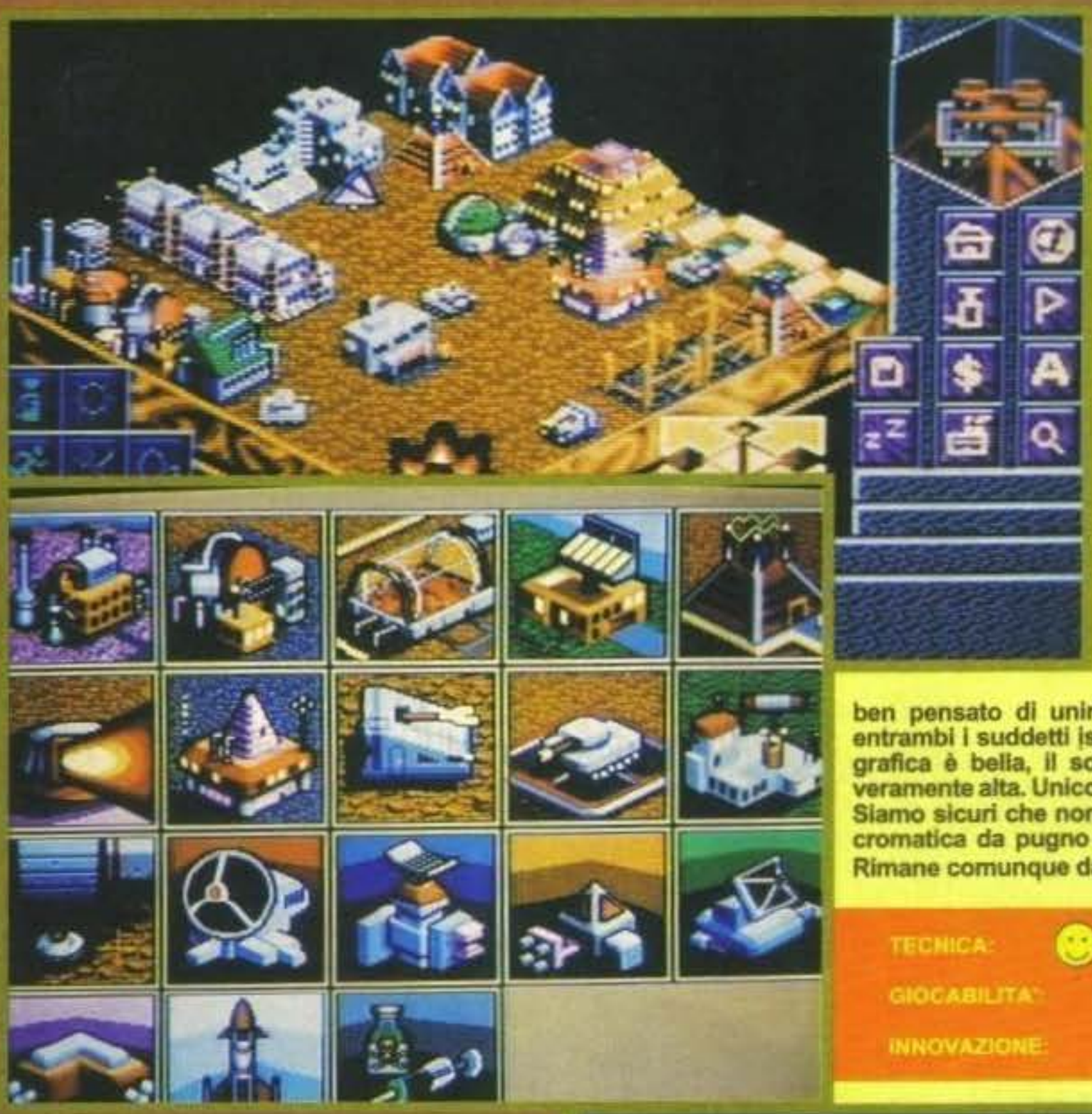
GAMES machine

STAR PLAYER

Sim City colpisce ancora, ma stavolta ha chiesto man forte a Millenium 2.2.
Infatti in Utopia, gli elementi dei due giochi si fondono a creare uno dei giochi più completi che il vostro Amiga abbia mai visto. In Utopia dovrete occuparvi della gestione di una intera colonia spaziale appena formatasi, dove troverete ad aspettarvi tutti i problemi già incontrati in Sim City (pianificazione urbanistica, catastrofi naturali, amministrazione economica e trattative con sindacati) uniti a quelli di Millenium 2.2 (sopperire ai bisogni della colonia quali cibo, aria e materie prime, riuscendo nel frattempo a tenere a bada gli alieni che cercheranno di riprendersi il territorio da voi occupato). Il tutto può sembrare un po' riduttivo detto così, ma aspettate di sapere cosa vi aspetta esattamente.
All'inizio della vostra "esperienza", la colonia è composta solo da qualche edificio addetto a dimora per i pochi uomini che abitano al momento la superficie del pianeta, da qualche pannello solare che fornisce il minimo indispensabile di energia e da qualche coltura idroponica che sopperisce alle necessità alimentari. Sta a voi fare in modo che la colonia prosperi. Per farlo avete a disposizione un menù che sta a destra dello schermo e che vi fornisce controllo totale su tutte le attività. Il menu in questione è composto da 10 icone rappresentanti ognuna un diverso pannello di controllo. Il primo rientra nella categoria dei pannelli fondamentali (insieme a quello di gestione del personale e a quello dell'amministrazione economica) e riguarda la costruzione delle infrastrutture per la vostra base. Inizialmente avete a disposizione tutta una serie di infrastrutture quali laboratori, miniere, magazzini, centri sportivi, centrali di polizia et similia, che rivestono tutte una ben specifica funzione all'interno della società colonica e che sono suscettibili di miglioramenti ed aggiunte man mano che il livello tecnologico sale. La seconda icona riguarda la possibilità di controllare lo stato della colonia grazie ad una mappa del paesaggio su cui viene scrupolosamente visualizzata qualunque struttura degna di nota. I diversi colori che le distinguono rendono questa mappa di facile utilizzo e di grande aiuto per scoprire eventuali pecche nella pianificazione urbanistica. La terza icona permette di abbattere una qualsiasi struttura precedentemente costruita rendendone lo spazio precedentemente occupato pronto alla riutilizzazione. La quarta è stata so-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Amiga

Osservare come l'industria del software si evolve è decisamente divertente. All'inizio si facevano giochi creando strutture di gioco originali e facendo in modo che i propri prodotti si discostassero quanto più possibile da quelli degli altri. Poi è arrivata la mania dei cloni. I re-make erano all'ordine del giorno e la qualità dei prodotti aveva una scala di valutazione molto ampia. Adesso i programmatori hanno trovato un nuovo modo di clonare. Non si clona più un gioco per volta, ma più insieme, inserendo e mescolando strutture di gioco di successo per tirarne fuori qualcosa di divertente. In questo particolare periodo, sono tornati di moda i giochi di pianificazione. Tanto tempo fa, Sim City aveva portato una ventata di aria fresca nel campo delle simulazioni complesse che non avessero nulla a che vedere con mezzi bellici. La stessa cosa si era manifestata con Millenium 2.2. Ora c'è Utopia che ha ben pensato di unirli. Bene, ne sono contento. Mi sono piaciuti entrambi i suddetti ispiratori, e questo Utopia li supera entrambi. La grafica è bella, il sonoro essenziale ma ben fatto e la giocabilità veramente alta. Unico appunti da fare va ai colori scelti per i paesaggi. Siamo sicuri che non ci sia dentro anche Tony Crowther? La scelta cromatica da pugno nell'occhio sembrerebbe portare la sua firma. Rimane comunque da non perdere assolutamente!

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%

prattutto pensata per l'utilizzazione in battagli. Infatti questa icona permette letteralmente di "piantare sulla mappa" fino a 8 segnalini che vengono riconosciuti dal vostri mezzi mobili come punti di riferimento per eventuali spostamenti. La quinta icona rappresentata da un simbolo del dollaro ($), viene utile per monitorare e pianificare la propria economia. I dati riguardanti la produzione mensile e le scorte di materie prime vengono visualizzati subito seguiti dalla comparsa del menu riguardante le possibilità di commercio e dalla possibilità di modificare il bilancio per le opere pubbliche (prevalentemente ricerca) e militari. Sesta icona (una A maiuscola) serve a convocare il gran consiglio, dove tutti i vostri collaboratori vi potranno dare un resoconto completo sull'andamento delle varie attività della colonia. La settima icona si preoccupa di consentirvi il controllo sul personale da destinare ad ogni branca produttiva per evitare che i lavoratori si lamentino per condizioni di lavoro eventualmente troppo dure. L'ottava icona vi permette di gestire e ricevere le informazioni che gli agenti spia, infiltrati nei ranghi avversari, vi mandano. La nona icona serve semplicemente a mettere in pausa il gioco, mentre la decima si occupa della gestione delle operazioni che implicano l'utilizzo del disco. Detto così sembra una cosa piuttosto astrusa, ma in realtà questa icona permette, semplicemente, di salvare (e ricaricare) la situazione di gioco e di cambiare scenario. Sì, lo so che avrei dovuto dirvelo prima che lo scenario di gioco non è unico, ma è anche vero che i colpi di scena sono sempre graditi. Tornando a noi, gli scenari di gioco sono ben dieci, e ognuno di questi è rappresentato da un pianeta con caratteristiche e "fauna" propria. Inutile dire che il cambiamento di scenario implica una difficoltà maggiore negli scenari avanzati con risorse sempre meno disponibili, scienziati sempre meno svegli e alieni sempre più incavolati. Pensandoci bene, questo gioco non ha un granché da dire in fatto di originalità, ma il modo in cui tutti gli elementi di gioco, prelevati di peso da altri giochi, sono stati mischiati gli garantisce una longevità seconda forse solo a quella del caro nonnino Matusalemme.

Giancarlo Calzetta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SOFTWARE AMIGA

ARCADE

BACK TO FUT.II	49000
BACK TO FUT III	49000
BUDOKAN	49000
CADAVER	49000
CHASE HQ II	29000
CHUCK ROCK	39000
DICK TRACY	49000
DYLAN DOG	

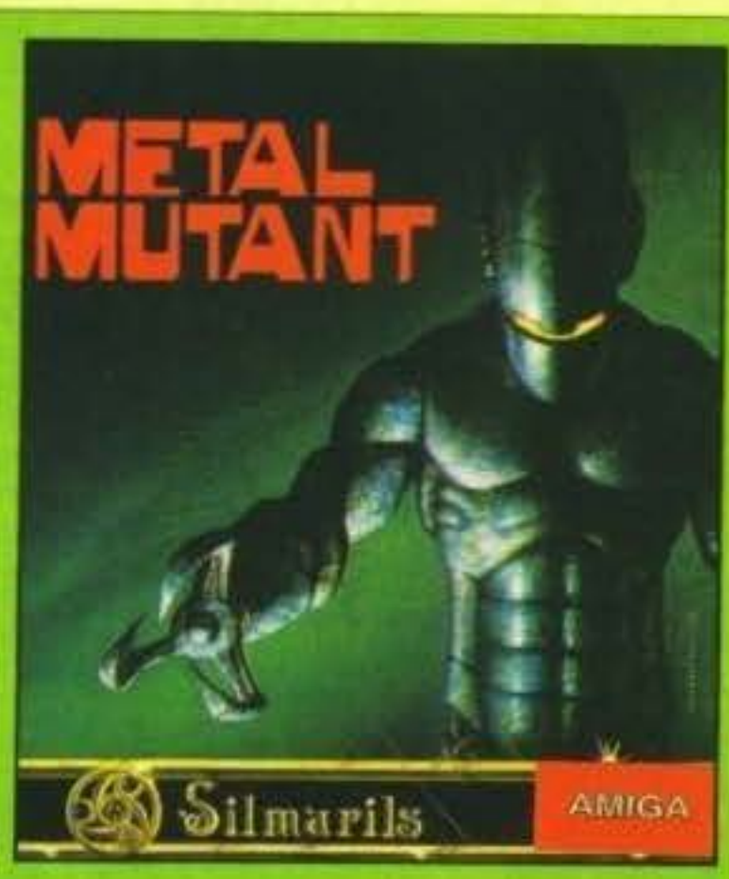
DUCK TALES	49000
GRANSTAND	**49000**
GODS	49000
GOLDEN AXE	49000
HARD DRIVING II	29000
INDY 500	49000
LAST NINJA II	49000
LEMMINGS	49000
LINE OF FIRE	29000
LOTUS E.T.C.	49000
LUPO ALBERTO	29000
LAST BATTLE	35000

SIMULAZIONE

500 CC MOTO M.	59000
688 ATTACK S.	49000
A10-TANK KIL.	79000
A.D.S.	29000
ARMUR GEDD.	49000
BIG GAME FISH.	59000
BILLIAR SIM	40000
BLUE ANGELS	49000
BLUE MAX	49000
BOMBER	59000
BOMBER MISS.	29000
CHAOS S. BACK	49000
CHUCK Yeager's	59000
DAS BOOT	49000
DUNGEON MAST.	49000
F16 COMBAT P.	59000
F16 FALCON	59000
F18 Interceptor	49000
F19 STEALTH	69000
F29 RETALIETOR	49000
FALCON MISS.2	49000
FORMULA 1 3D	49000
HARPOON	59000
M1 TANK PL.	69000
MIDWINTER	69000
MIG 29 FULCR.	59000
RAILROAD TYC.	79000
T.BATTLE OF B.	49000
THE DUEL	49000
WINGS	49000
WOLFPACK	59000

SPORTIVI

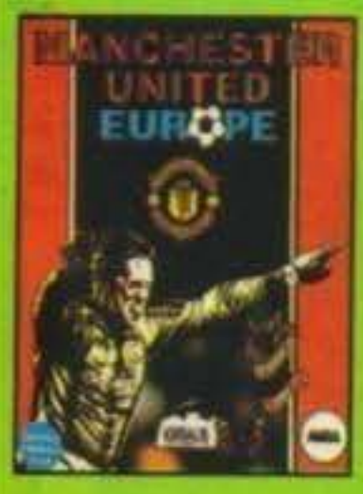
EUROPEAN S.L.	49000

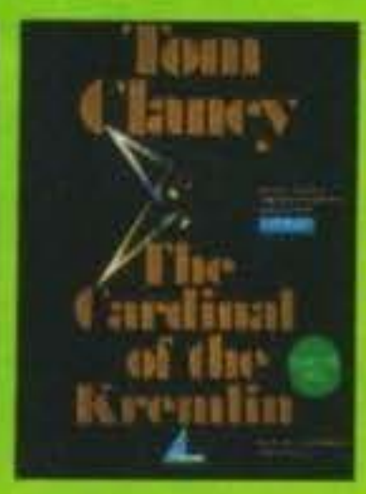


ADVENTURE

ADV. CONS. SET	49000
CONQ.OF CAME.	89000
GEISHA	59000
KING QUEST 4	89000
HERO'S QUEST	89000
HERO'S QUEST 2	89000
LARRY III	89000
MONKEY ISL.	69000
MONKEY ISL 2	
MYSTICAL	49000
OP.STEALTH	59000

KIT SCUOLA 1	29900
KIT SCUOLA 2	29900
MEMORIZZA	39000
ORIZZONTI 1	69000
ORIZZONTI 2	69000
TRE Porcellini	59000
Paperon de papero.	59000
PAPERINO IMP.	49000
PIPPO	49000
PRIMI Passi Ing	69000
Ritrova la storia	39000
TOPOLINO	49000





NARC	29000
NIGHTBREED	29000
NIGHT SHIFT	69000
NO EXIT	39000
OBITUS	69000
PANG	29000
PREDATOR 2	29000
PRINCE OF PERS.	29000
PUZZNIC	29000
RAIMBOW ISL.	29000
ROBOCOP 2	29000
S.OFF ROAD	29000
SLY SPY	29000
SNOOPY	49000
SPEEDBALL 2	49000
SUPER MON. GP	29000
SWORDS & GAL.	49000
TEAM SUZUKI	49000
TEENAGE M.N.T	29000
TETRIS	49000
THE BEAST II	69000
TOKI	29000
TOYOTA CELICA	49000
TURRICAN II	29000
WRATH OF DEM.	69000
VIZ	29000
Z-OUT	29000
ZIRIAX	49000

COMPILATION

COINOP HITS II	49000
FULL BLAST	59000
PLATINUM	49000
POWER UP	49000
SPORTING GOLD	49000
THE MONS.PACK	49000
THE POWER PAC.	39000

FINAL WHISTLE	29000
GBA BASKETB.	29900
INT.SOCCER CH.	49000
I PLAY 3D SOCC.	59000
KICK OFF 2	29000
KICK OFF 2 1Mb	49000
PRO TENNIS T.2	49000
PLAYER MANA.	49000
SUPERSKY	39000
TV SPORT Basket	49000
WINNING TACT.	29000

POLICE QUEST 2	89000
SPACE QUEST 3	69000

EDUCATIVI

ALICE P. INGL.	59000
ASSOCIA	39000
BOSS 1 Matem	59000
BOSS 2 Matem	59000
Enigma a Oxford	69000
Fuori l'intruso	39000
Il Dromedario 3	69000
Il Dromedario 4	69000

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

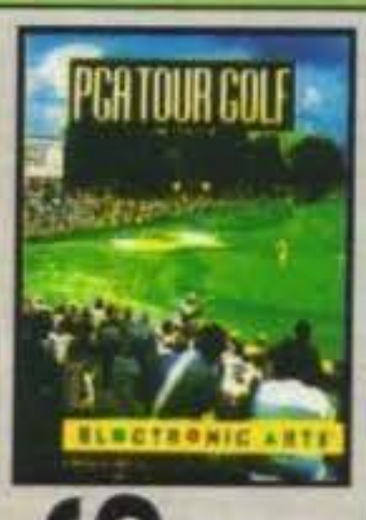
POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

CD TV

CD TV Software

ADV.MILITARY	50000	AMERICAN VISTA	115000
BATTLE CHESS	70000	BATTLE STORM	65000
CASE CAUTION	59000	CINDERELLA	65000
CLSSIC.BOARD G.	59000	FRED FISH COLLEC.	89000
FUN SCHOOL	59000	GRETZKY HOKEY	70000
HEATER HITS	65000	LEMMINGS	59000
MUD PUDDLE	59000	NINJA HIGH SCHOOL	39000
PAPER BUG	65000	PETER RABBIT	75000
POWER PINBALL	59000	PSYCO KILLER	59000
RAFFLES	59000	ROAD TO FINA.	59000
SCARY POMES	65000	SIM CITY	89000
SPIRIT OF EXCALIB.	79000	TEAM YANKEE	69000
TERMINATOR	69000	TIME TABLE	79000
WORLD VISTA	120000	WRATH OF THE DEMON	59000



NEWS
Mail Club

SCEGLI 4 DI QUESTI BEST SELLERS E AVRAI IL QUINTO IN OMAGGIO, ED INOLTRE ENTRERAI A FAR PARTE DEL:

ALEX

Mail Club

* Catalogo gratuito.
* Prezzi speciali su software e sull' hardware.
* Bollettino informativo mensile su tutte le news Mondiali.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

CONSOLE

MEGADRIVE JAPAN

ALIEN STORM	99000
ATOMIK ROBOKID	85000
BONANZA BROTHER	99000
BURNING FORCE	69000
DICK TRACY	89000
DJ BOY	55000
E-SWAT	69000
FAT MAN	102000
FIRE MUNSTANG	89000
GHOULS'N GHOST	104000
GOLDEN AXE	89000
MICKEY MOUSE	
NORTH STAR KEN	99000
OUT RUN	99000
SHADOW DANCER	79000
STAR CRUISER	85000
STRIDER	79000
SUPER AIR WOLF	99000
SUPER HANG ON	79000
SUPER MONACO GP	99000
SUPER SHINOBI	99000
WONDERBOY III	79000
X GRANADA	98000

MEGADRIVE U.S.A.

ABRAMS BATTLE T.	119000
AFTERBURNER II	89000

AIR BUSTERS	109000	ISHIDO	69000
AIR DRIVER	99000	JAMES POND	89000
ARNOLD P. GOLF	109000	JHON MADDEN F.	99000
BAT MAN	99000	JOE MONTAN	99000
BATTLE SQUADRON	99000	LAKERS VS CELDIS	99000
BUDOCAN	99000	LAST BATTLE	89000
BURNING FORCE	99000	ONSLOUGHT	99000
CENTURION	99000	POPULOUS	99000
FINAL ASSAULT	109000	SONIX THE HEDGD.	99000
FLIKY	69000	SPIDERMAN	115000
GAIARES	139000	STORMLORD	106000
GHOSTBUSTERS	89000	TURRICAN	99000
HELLFIRE	99000	WREASTLE WAR	99000
MEGADRIVE JAP.	**299000**	**MEGADRIVE ITA.**	**399000**

Mail Service

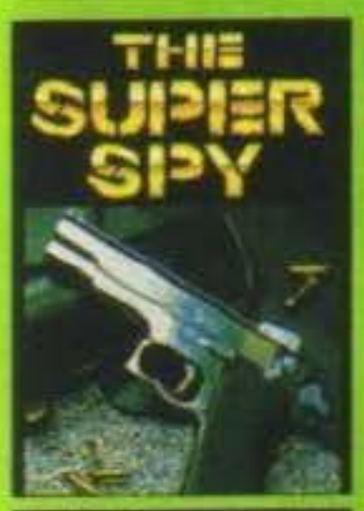
PUOI ORDINARE:

TEL. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



NEO·GEO

BASEBALL STAR	339000	SUPER SPY	359000
BOWLING	499000	TOP P. GOLF	369000
CIBERLIP	339000	ALPHA MISSION 2	In uscita
MAGICAN LORD	339000	BLUES JOURNEY	In uscita
MAHJONG FEVER	499000	BURNING FORCE	In uscita
NAM 1975	339000	GHOST PILOT	339000
NINJA COMBAT	339000	KING OF T.MON	In uscita
RACING HEROES	339000	PUZZLED	In uscita
JOY JOY KID	499000	SENGOKU	339000
NEO GEO + 2 JOYPAD + 1 CARTUCCIA	**990000**	**NEO GEO**	**820000**

NEWS

GAME GEAR

GAME GEAR+CART	**299000**	OUT RUN	65000
		PNOGO	70000
CHASE HQ	70000	PSYCHIC O.	65000
DRAGON C	60000	SHINOBI	70000
HALLEY WARS	60000	SPIDERMAN	70000
LEADERBOARD GOL.	70000	SUPER MONACO GP	70000
MICKEY MOUSE	70000	WODDY POP	55000
NINJA	70000	WONDER BOY	65000

SUPER FAMICOM

CARTUCCE SUPERFAMICOM

ARTAIRESERS	169000
BOMBUZAL	129000
FINAL FIGHT	199000
GRADIOUS III	149000
PILOT WING	149000
POPULOUS	159000
SUPER MARIO 4	159000
THE GREAT BATTLE	105000
F-ZERO	129000
HOLE IN ONE	169000
BIG RUN	169000
DARIUS TWIN	159000
ULTRAMAN CLUB	169000
SIM CITY	149000
SUPER BASEBALL	159000
SUPER GHOST'N GHOST	169000
PRO SOCCER	159000
HYPER ZONE	169000
GOEMON	169000
SUPERTENNIS	159000
SUPER R-TYPE	169000
SUPER STADIUM	169000

SUPERFAMICOM + SCART + ALIMENT.+ 2 CARTUCCE 789000

GAME BOY

GOLF	59000
BALLON KID	59000
BATMAN	59000
DOUBLE DRAGON	59000
DR.MARIO	59000
DUCK TALES	59000
DYNABLASTER	59000
F1 RACE	59000
GARGOILES QUEST	59000
GOLF	59000
KWIRK	59000
KING OF THE ZOO	59000
MOTOCROSS MAN.	59000
N.WORLD CUP	59000
QUIX	59000
REVENGE OF GATOR	59000
SOLAR STRIKER	59000
SPIDERMAN	59000
SUPERMARIOLAND	59000
TENNIS	59000
GAMEBOY SYSTEM	169000

LYNX

APB	60000	ROADBLASTERS	70000
BLOCK OUT	60000	ROLLING THUNDER	70000
ELECTROCOP	60000	RYGAR	70000
GAUNTLET III	70000	SHANGAI	70000
GRID RUNNER	60000	VINDICATORS	70000
MS.PACMAN	60000	ZYBOT	70000
NFL FOOTBALL	70000	WORLD C.SOCCER	60000
NINJA GAIDEN	70000	XENONPHOBE	60000
PACLAND	60000		
PAPERBOY	70		
RAMPAGE	70		

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MicroProse, per PC L.89.900

NIGHT
F-1
STEALTH F

Una tenue chiazza nera è il solo strap
la chiazza non sta ferma: si sposta, si in
e prima che da terra si possa metterla b
di fuoco con i suoi missili...

E' senz'altro un grosso vantaggio poter volare senza essere visti: gli iracheni lo sanno bene, essendo stati oggetto delle cure della "chiazza nera" durante la guerra per la difesa del Kuwait. Ma la nostra chiazza ha un nome, una fisionomia, e perfino una metallica consistenza: è un bombardiere antiradar dalla forma molto spigolosa, nomato F-117A e cognomato Nighthawk. E' praticamente la versione operativa dell'F-19, nel senso che di quest'ultimo si sa tuttora poco, e probabilmente ne esistono solo pochi esemplari usati per esperimenti. Ma torniamo al nostro: si tratta di un aereo concepito appositamente per presentare la minor visibilità radar possibile. Vi risparmio tutti i numerosi dettagli tecnici (che comunque non conosco in profondità, ed è esattamente quello che la USAF vuole!) e vi dico in cambio che questo gioco-simulatore vi consente di sprofondarvi nel suo seggiolino di pilotaggio; ed è una fortuna che i programmi per Picci non sono ancora in grado di simulare le poltrone di comando, altrimenti - da quel che ho letto - per poter giocare a F-117A dovremmo diventare tutti fachiri.

Amenità a parte, i cervelloni della MicroProse hanno voluto sdoppiare l'aereo, così potrete pilotarne due versioni diverse: la prima è quella originale firmata Lockeed e prodotta nel loro "antro delle streghe" di Burbank, l'altra ("MicroProse F-117A") ricorda maledettamente un F-19. Vi spiego meglio: lo F-117 è un bombardiere, non un caccia; come tale non ha il cannoncino di prua, porta solo armi aria-terra e dispone di due appositi recessi. L'altra versione, decisamente più frizzante, ha le identiche capacità dello F-19 come erano apparse nel relativo simulatore anni fa: armi aria-aria e aria-terra, cannoncino, quattro alloggi per armi. La versione MicroProse, in sostanza, è molto più potente (e divertente) di quella reale: naturalmente pagate questa potenza in più con una minore efficenza antiradar rispetto alla versione "castigata" e realistica. Ultima cosa: la versione realistica vola solo di notte, l'altra anche di giorno.

Ora che sapete tutto quello che dovete e che si può sapere sul mezzo passiamo al vostro scopo: dovete distruggere (facile, no?). Il programma vi offre la manna di nove scenari bellici su cui strisciare imperversando: Libia, Golfo persico, Capo nord, Europa centrale, Cuba, Corea del nord, Iraq, Medio oriente, Vietnam. Le missioni sono create casualmente partendo dalla base dati di bersagli nemici, per cui da questo punto di vista c'è una varietà impressionante; sono comunque sempre divise in due categorie: aria-aria e assalto. Nelle missioni aria-aria dovrete bersagliare soprattutto aerei importanti tipo stazioni radar, pattuglie o trasporti di eminenti personalità. Le missioni di assalto prevedono invece bersagli terrestri da incenerire o fotografare, e a volte potrebbero incaricarvi di atterrare su certe microscopiche piste nascoste per consegnare materiale "sottobanco".

In tutte le missioni comunque dovrete sfruttare le risorse di invisibilità dell'aereo, pianificando attentamente l'avvicinamento ai vari radar, e tenendo un occhio attento su aeroplani rompitasche e la spia del combustibile. Per non essere rilevato l'F-117A non usa radar, ma è ugualmente informato sul mondo esterno grazie a speciali telecamere che all'occorrenza possono usare gli infrarossi (nelle notti più nere, cioè). Grazie alla collaborazione di quei sistemi con altri messaggi da terra, il pilota può avere a bordo una mappa completamente aggiornata sulla situazione di un'ampia fetta di scenario attorno al suo aereo: in tal modo può prendere le decisioni strategiche migliori. Per il resto serve una notevole abilità nel volo invisibile, nei com-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAWK 7A™ GHTER 2.0

GAMES machine

STAR PLAYER

PC

In questo periodo la MicroProse si sta lanciando in una sfrenata campagna di "ringiovanimento" di suoi precedenti successi. Non posso che apprezzare lo sforzo quando si tratta di F-15 2, ma secondo me questa versione 2.0 di F-19 è abbastanza gratuita. Sapete perché? Perché è praticamente una fotocopia di F-19: se guardiamo oltre la lussuosa facciata costituita da grafica e sonoro migliorati e dai cinque nuovi scenari, troviamo F-19 tale e quale. Cominciamo dall'elegante manuale: per un buon 90% usa le stesse frasi del manuale di F-19. Nulla da dire sui nove scenari, decisamente un'ottima cosa, ma qualcosa da dire sulla grafica. Adesso va di moda la MCGA 256 colori, e l'hanno sicuramente usata: ci sono più schermate fisse, esplosioni digitalizzate, il fumo sembra fumo, è stata aggiunta la vista dal missile e c'è l'orizzonte sfumato come in F-15 2. Però la grafica di gioco è un po' più lenta rispetto a F-19, e soprattutto rinnovandola hanno scombinato l'"orologio interno" del programma: si può sempre ridurre il dettaglio, ma anziché avere più fluidità riceviamo più velocità, col bel risultato di aver alterato il ritmo del gioco; per vostra informazione F-19 non aveva questo problema (provando entrambi sul mio 286/12). Per quel che riguarda le reazioni e il comportamento del nemico, le differenze con F-19 sono davvero marginali: con la mia esperienza di F-19 non ho trovato difficoltà nemmeno ai livelli più elevati. I possessori di F-19 sono quindi avvertiti: a meno che abbiano soldi da spendere e vogliano provare i nuovi, interessanti scenari, F-117A non offre a mio avviso sufficienti innovazioni. Se invece non avete F-19 (ed è un gran peccato), F-117A è un acquisto altamente raccomandato perché vi offre un brivido assolutamente unico, ha un pacco di bella grafica a 256 colori, un infinità di missioni, un ricco 3D e una superlativa qualità e definizione degli scenari, senza contare un'interessantissima impostazione tattica, una notevole intelligenza del nemico, una grande immediatezza di gioco e un elevato fattore di sfida.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

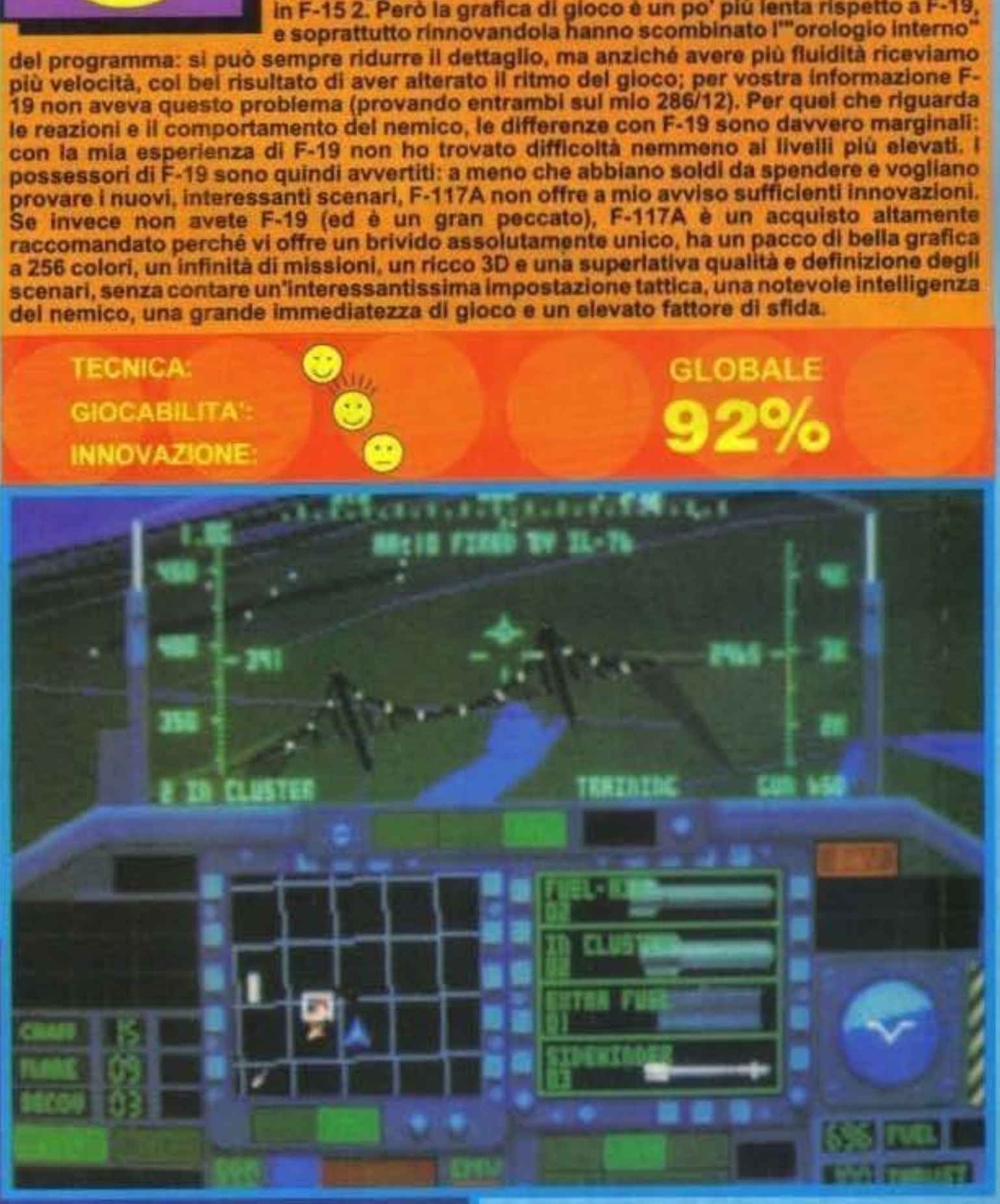
GLOBALE
92%

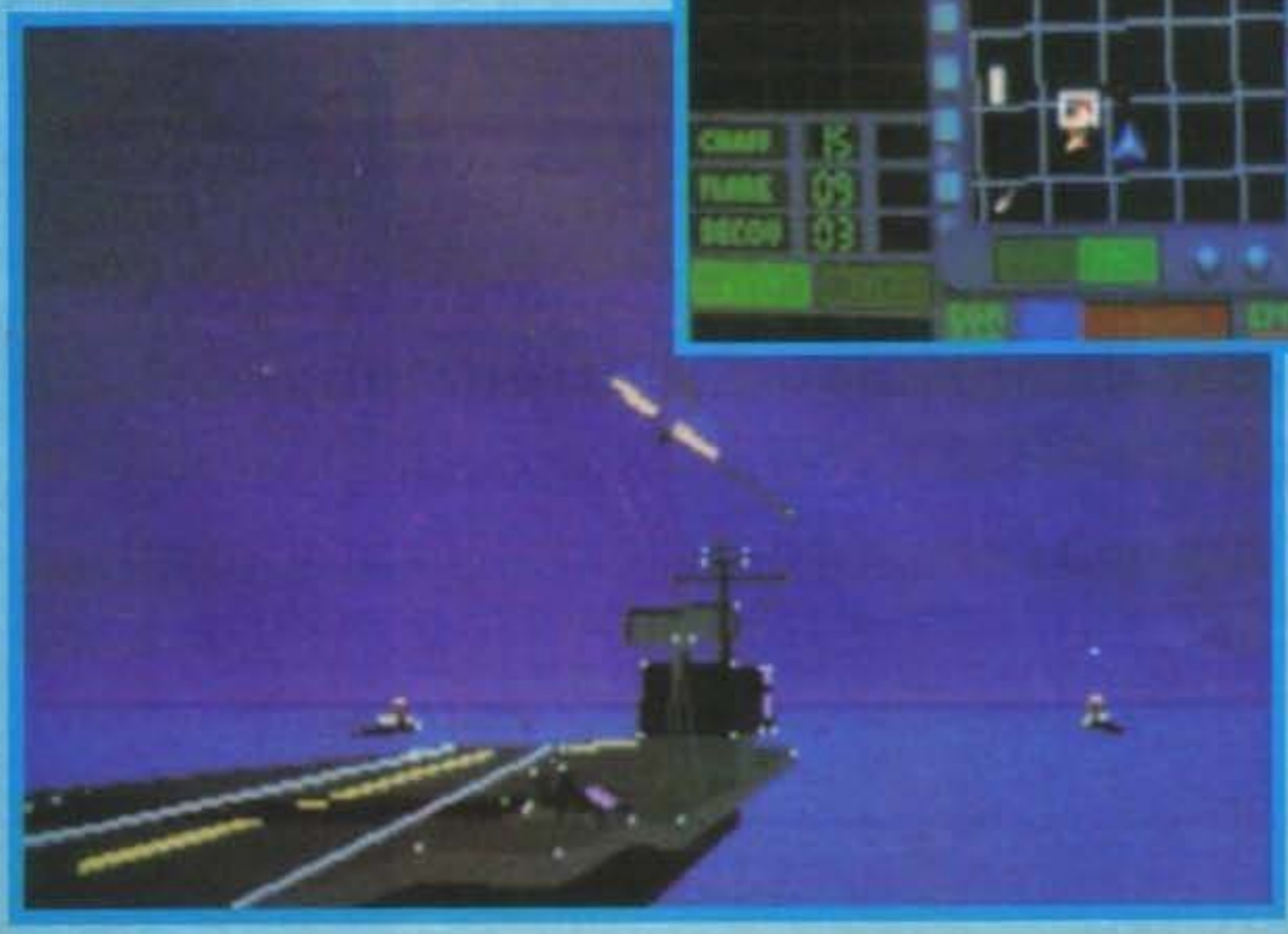
...o nel velluto color ardesia del cielo. Ma ...ravvisce, acquista un profilo definito... ...ne a fuoco, ha già scatenato un inferno

battimenti aerei - che potrebbero capitare! - e nei bombardamenti, quando non si può liquidare tutto con un missile.

Le missioni avvengono all'interno di ricchissimi scenari animati (il cielo cambia colore a seconda dell'ora, le luci si accendono e spengono realisticamente, i radar girano, e così via) popolati di forze nemiche di diverso tipo variamente distribuite: ci sono aerei, radar, lanciamissili, navi, e perfino città ed edifici isolati d'ogni sorta. Tutto il sistema bellico nemico reagisce con notevole intelligenza alle vostre azioni, facendo il possibile per mettervi il sale (di piombo) sulla coda.

Il gioco prevede ovviamente una vista in 3D soggettive dalla cabina, con una intera serie di visioni esterne, dall'aereo, dal nemico, e perfino dal missile in volo.





Se volete farvi sedurre dall'avventura antiradar in terra nemica dovete avere un Picci con scheda VGA e 640K; l'etichetta dice che il prg esige almeno un 386/16, ma il mio "modesto" 286/12 non ha avuto grossi problemi. Il sistema di comando principale è ovviamente la tastiera, ma potete usare anche mouse e joy. Con questo ho finito, la pista di lancio sapete tutti dove si trova...

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

SEGA GAME GEAR

SNK Neo-Geo

Nintendo SUPER FAMICOM

PC Engine GT

Nintendo GAMEBOY

PC Engine PC SUPER GRAFX

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE GENERATION S.a.s. 20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 • TEL. 487.095.94 • FAX 487.095.85

La Ditta 'Bit Show' corrente in Via Borgo Parente 14/B, Parma, in persona del suo titolare, Passeri William, si impegna a non più commercializzare videogiochi di cui la Leader Distribuzione Srl, corrente in Casciago (VA), Via Mazzini, 15, sia licenziataria esclusiva, in qualsiasi forma non originale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEO GAMES

Videogiochi originali per
AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA -
- NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM

ARRIVI SETTIMANALI

SOFT center

MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK- STAMPANTI- MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE -INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/ VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI - *OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK*

VIDEO GAMES

SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12

HALLOWEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA Tel. e Fax. 059-24.27.27

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLLE/VIDEOGIOCHI direttamente importati a PREZZI COMPETITIVI CONSULTATECI!

GAME BOY	MEGA DRIVE	GAME GEAR	SUPER-FAMICON
Turtles	J.M. Football	Golby	S. Mario World
WW Superstar	Rastan Sega II	Halley Wars	Final Fight
Hal Wrestling	Populus	Wide Gear	Populus
Boxing	Sonic	Berlin Wall	Super R. Tipe
Ghostbusters	Saint Sword	Reven of Dragon	Jerry Boy
Castelvania	Fantasia	Dragon Cristal	

SOFTWARE CLUB ITALIA

Il primo club di Software per C64 / Amiga / MS DOS

ISCRIZIONE GRATUITA

Software originale con sconti dal 15 al 50 % sul listino!!!

Richiedete telefonicamente le modalità di iscrizione

tel. 050/45178
0565/36238

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Image Works per Amiga. L. 69.900

MEGA lo MANIA

NO, NO, E POI NO, AVETE CAPITO MALE! NON È LA MALATTIA CHE AFFLIGGE MAX (COME LUI AFFLIGGE NOI), È SOLAMENTE IL NUOVO ATTESISSIMO GIOCO DEI SENSIBLE SOFTWARE...

Allora, tutto cominciò in una notte buia e tempestosa, quando un malcapitato game-designer, dopo aver visto il telegiornale, si disse (come ormai facciamo tutti del resto): "Ah, se comandassi io le cose sarebbero diverse!". E così nacque Populous. I poveri programmatori (che coi proventi del gioco erano invece divenuti molto ricchi), non contenti del male arrecato all'umanità, dando la possibilità a dei super ego di vedere le proprie volontà realizzate istantaneamente (nemmeno fossero stati degli dei)(chi mi ha chiamato? Sto dando disposizioni perché un fulmine ti colpisca il dischetto con i testi di Consolemania, così impari a scrivere introduzioni insubordinative! NdMax), inventarono allora Powermonger, pensato apposta per quelli molto più contenuti che si accontentano più semplicemente del titolo di leader incontrastato di un'intera nazione. Ora voi

prendete le due succitate produzioni, versatele in uno shaker, aggiungete paradossi temporali, manuali di strategia, mezzo chilo di caffè (per movimentare il tutto) e un chilo dei peli di Giancarlo (è da lì che deriva il suo senso dell'umorismo), chiudete lo shaker, mettetelo in lavatrice al massimo numero dei giri di centrifuga e avrete solo una pallida imitazione di ciò di cui vi sto parlando da ormai un quarto di pagina: Mega-lo-Mania. Ma voi mi direte: "Finora non ci hai spiegato nulla!", e avete ragione. E ancora direte: "E allora fallo!". Arrivo... In questo gioco voi dovete competere con altri tre avversari, comandati dal computer, per il possesso di ognuna delle tre isole appartenenti alle dieci differenti epoche di difficoltà crescente. Per ottenere questo risultato la cosa che bisogna saper fare è gestire le risorse umane. Ci saranno infatti un numero di persone che potrete utilizzare per la conquista dell'isola prescelta e, dopo aver deciso in quale area dell'isola avere la propria base (se l'isola è abbastanza grande da consentire una scelta), sarà necessario mettere i propri omini al lavoro. Ci sono parecchie cose da inventare (attività alla quale vi conviene in principio assegnare un gran numero di "sudditi"), queste sono divise in tre campi di ricerca: le difese immobili, le armi di difesa e le armi d'attacco. Il tempo impiegato per la realizzazione del progetto dipende naturalmente dal numero di persone che ci lavorano, quindi sappiatevi regolare. Una volta inventato qualcosa, questo abbisognerà di certi materiali grezzi per essere prodotto (e qui sottolineo l'importanza della zona scelta, alcune infatti sono molto ricche di minerali, al contrario di altre), per cui qui ci saranno delle miniere (che danno la possibilità anche di scoprire nuovi materiali) e più avanti perfino dei laboratori e fabbriche per esperimenti e produzione. Il piccolo popolo del computer deve quindi essere bene amministrato, quello che non viene impiegato rimane all'interno del castello e fa quello che si fa di solito in queste situazioni (non chiedetevi quindi come mai il numero dei vostri minuscoli "discepoli" continua a crescere). A mano a mano che il tempo passa anche il livello tecnologico dei nostri mini-protagonisti e delle loro armi aumenta, in questo modo si passa dai cavernicoli che lottano con pietre e bastoni ai cavalieri medioevali con archi e frecce, dai soldati della prima Guerra Mondiale con fucili e cannoni ai militari moderni che combattono con testate nucleari. Il tutto può sembrare complicato al primo colpo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

STAR PLAYER

d'occhio (a questa recensione), ma non è affatto così: il sistema di controllo ad icone è incredibilmente intuitivo e facile da usare, ed è comunque supportato da box di aiuto che compaiono ogni qualvolta si clicca su un'icona (sistema di spiegazione fortunatamente disinseribile per tutti quelli che dopo aver visto i box comparire oltre le 200 volte potrebbero ormai scrivere un manuale in italiano del gioco e anche per quelli a cui piace semplicemente "provare" tutto alla cieca). Sono convinto che tutto ciò che vi ho detto finora può ancora far sembrare il gioco molto simile a Populous o Powermonger, ma non potreste essere più lontani dalla verità. Nei due successi dei Bullfrog, infatti, gli eventi potevano essere solamente influenzati, mentre in questo gioco il controllo che si esercita è molto più diretto e tangibile. Altro abisso che divide Mega-lo-Mania dai due predecessori è l'azione: poca nei primi due, frenetica nell'ultimo. Le cose da fare diventano un'infinità e le conseguenti cliccate furiose daranno filo da torcere al vostro mouse, specialmente quando si arriva ai livelli più alti e le isole non sono più così facili da conquistare: "Mi converrà prima inventare l'arco o rinforzare le mura del mio castello? Costruire la miniera o rompere il muso al mio vicino?". Ebbene sì, anche perché i personaggi controllati dal computer giocano un ruolo molto importante nella vicenda: possono essere avversari irriducibili o chiedervi (in sposa! No, no, sebbene sia convinto che quello con quella voce strana e la corona gialla vi vorrebbe anche come qualcos'altro, oltre che come alleati...) al contrario, di unirvi a loro nella lotta contro gli altri (e a proposito di unioni ribadisco le mie convinzioni sul tipo della corona gialla che, tra l'altro, vi fa anche l'occhiolino!!!). Ma fate attenzione a non prendere un...a pugnalata alla schiena, perché questi personaggi sono imprevedibili e, al primo segno di sconfitta, vi tradiranno subito! (Tu quoque, Alex, fili mi! NdMax). Un'ulteriore nota positiva è rappresentata dal sonoro estremamente curato, con un'ampia serie di frasi digitalizzate (pare siano stati addirittura ingaggiati degli attori protagonisti che, fidatevi, hanno fatto un ottimo lavoro), frasi che vanno da "Il progetto è pronto" a "Vuoi venire nella mia squadra?" (sempre il solito tipo di prima). La qualità della grafica invece non è curata come quella del sonoro (sto cercando disperatamente di trovare dei difetti, cercate di capirmi), ma in ogni caso ha un look molto azzeccato e contribuisce a dare al gioco quello spirito umoristico che lo contraddistingue. Ora scusatemi, ma ho una listato dei miracoli da fare lungo quanto la lingua di Max, quindi torno tra le mie nuvole a creare mondi, conquistare isole, scrivere recensioni, riparare lavatrici...

Alex

Amiga

Mega-lo-Mania è incredibile: un gioco assolutamente avvincente; dopo averci giocato per almeno quindici minuti siete fregati: non riuscirete più a smettere (almeno a me è successo così)(colpa del tipo con la corona, vero Alex? NdMax). Considerate comunque che è sostanzialmente un gioco di strategia, ma non fatevi assolutamente trarre in inganno da una potenziale difficoltà eccessiva, una scarsa grafica o tantomeno un'interazione limitata... Sembra infatti che i Sensible Software abbiano trovato il modo di cambiare queste caratteristiche un tempo tipiche di questo genere di giochi; Mega-lo-Mania è accessibile a tutti, molto divertente, ha una buona grafica, un sonoro stupendo, e (incredibile, ma vero) è facile da usare. Cosa posso dirvi di più? Cosa ci fate ancora con il giornale in mano?! Andate a comperarvelo di corsa, per questa volta non dirò che siete egocentrici o megalomani, ma solamente furbi!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 94%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L. 45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L. 80.000
Syntetic Sound Amiga	L. 120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L. 90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L. 245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L. 350.000
Genlock Esterno Amiga	L. 349.000
Genlock Professionale Amiga	L. 1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L. 40.000
Data Switch 4 Posizioni	L. 50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L. 165.000
Scheda Televideo	L. 180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L. 32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L. 110.000
Dischetti 3"$^1/_2$ (minimo 100 pz.)cad.	L. 750
Tappetino per Mouse	L. 12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L. 60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT.
Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA.
Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

Computer Point

VIDEOGAMES
ACCESSORI
HARDWARE

Joystick - Mouse - Dischi - Cavetteria - ecc.

SOFT center

COSENZA C.so d'Italia, 111-113
Tel.&Fax (0984)482718

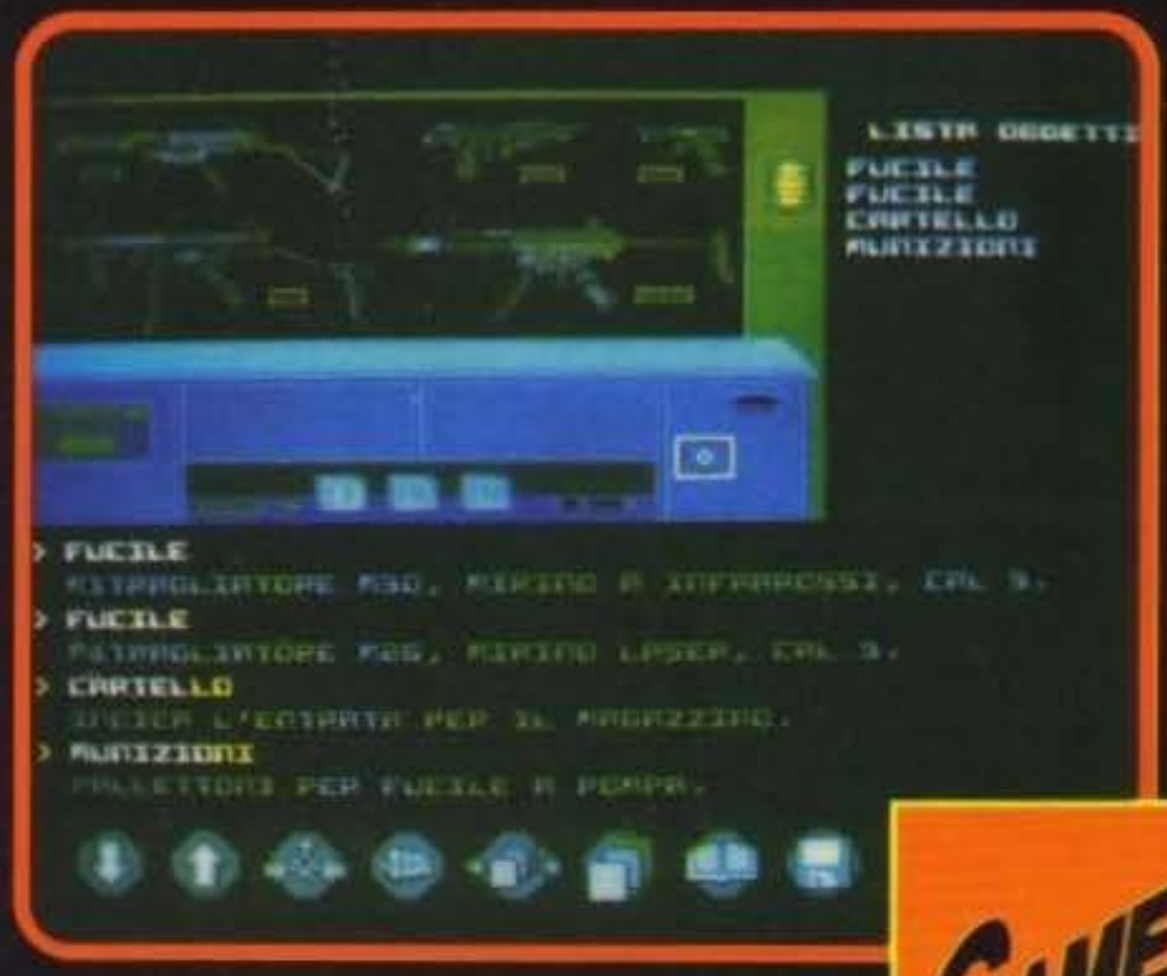
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO Per Amiga L. 59.900

ITALIAN NIGHT 1999



La Simulmondo ha ambientato la sua prima avventura grafica proprio nella "nostra" Milano... Sebbene all'interno del gioco non compaia esplicitamente, un elemento molto importante è accaduto anche nella via della redazione di TGM, da dove Italian Night è passato per adempiere a questa recensione...

Milano 1999. La capitale lombarda è diventata una delle più importanti metropoli del pianeta, ma nonostante siano passati così pochi anni il volto della città è praticamente irriconoscibile... Il progresso tecnologico è ben presente fin nei minimi particolari, rendendo ancora più marcato il contrasto fra le nuove strutture futuristiche, che si estendono per chilometri anche sotto la superficie, e intere aree urbane ormai abbandonate al più completo degrado. L'inquinamento atmosferico ha nel frattempo reso l'aria praticamente irrespirabile (quasi quanto quella di una classe prima di una temibilissima interrogazione a sorpresa), depuratori sono perennemente in funzione, mentre la criminalità dilaga, i cieli dalle tonalità purpuree sono pattugliati giorno e notte dagli elicotteri militari... Conclusa questa tetramente futuribile introduzione passiamo al protagonista del gioco, l'investigatore Duomo, un tempo impareggiabile poliziotto, incappato poi in uno sconcertante incidente rimase a lungo fra la vita e la morte venendo poi parzialmente ricostruito grazie ai prodigi della cibernetica, adesso lavora per l'agenzia privata Nemesis... Il vostro compito sarà proprio quello d'aiutarlo ad indagare su di un nuovo misterioso caso: la morte dell'imprenditore Victor Erni avvenuta per cause non ben accertate mentre era alla guida della sua vettura. Vi dico subito che alcune prime informazioni fondamentali per la risoluzione del caso vengono fornite con il manuale (indirizzi, referti medici, verbali della polizia, codici segreti), ma queste rappresentano comunque solo il punto di partenza per la vostra investigazione. Il gioco è interamente gestito via mouse, e può essere diviso in tre sezioni principali; la prima è quella classica con schermata grafica e tutte le opzioni di raccolta, ricerca, utilizzo... e la possibilità quindi di guadagnarvi gli oggetti che vi serviranno nell'indagine oppure per farli interagire in qualche modo con altri; la seconda riguarda invece gli spostamenti che avvengono sulla piantina che ricostruisce in modo estremamente fedele la Milano attuale, mentre la terza riproduce i dialoghi che si svolgono mediante la scelta fra una lista di vostre frasi alternative. Compaiono poi saltuariamente delle sequenze di pericolo da risolvere nel modo che giudicherete più opportuno (anche se potrebbe non essere così, visto che il cursore si sposta freneticamente da un'icona all'altra), in caso di soluzione errata la vostra investigazione verrà ulteriormente rallentata. E' infatti il solo fattore tempo che comporterà la fine del vostro incarico e quindi della vostra partita, trascorse infatti le dodici ore che avete a disposizione o avrete risolto il caso, oppure vi conviene cercare un'altra occupazione... Anche in questo secondo caso non c'è comunque da preoccuparsi più di tanto , potete sempre ricaricare il gioco e riprovare tutte le volte che volete...

MAX

UPDATE

Come per 1000 Miglia sarà presto disponibile anche una versione PC, il gioco dovrebbe essere virtualmente identico, con tutti i benefici della grafica a 256 colori...

Amiga

Italian Night è un'avventura sotto certi aspetti atipica, indubbiamente innovativa e oltremodo interessante. L'idea di riprodurre con tale fedeltà una città come Milano non può non essere già degna di nota, il particolare sistema di controllo, superate le inevitabili diffidenze iniziali, diventa estremamente efficace e tutto sommato molto versatile, mentre la grafica, visibilmente curata, viene ben supportata da una colonna sonora all'altezza. Aggiungo subito che si tratta di un gioco particolarmente impegnativo, che necessita di una notevole pratica prima di riuscire a districarsi in qualche modo, mi riferisco alla moltitudine di locazioni presenti (per altro parzialmente utilizzate, come ovvio del resto, senza dimenticare però che alcune si "attivano" solo una volta ottenuto un indizio) con la sovrabbondanza di particolari che rischiano di far smarrire fin dalle prime battute il giocatore novizio in un dedalo di vie e vicoli ciechi. Un'avventura di evidente profondità che riesce a garantire sempre una notevole atmosfera con l'ausilio di una trama particolarmente coinvolgente. Un'esperienza che mi sento di consigliare apertamente, ma solo a chi ha intenzione di dedicarci mesi interi di applicazione...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

il negozio accetta tutte le carte di credito e *BANCOMAT*

VIA SAN PROSPERO 1
MILANO centro

SETTORE CONSOLE

PREZZI REALI
REALE DISPONIBILITA'

NINTENDO ACTION SET	259000
NINTENDO CONTROL DECK	199000
NINTENDO MAX CONTROLLER	59000
NINTENDO TAPPETO FITNESS	199000

GIOCHI tutti ITA

A BOY AND HIS BLOB	72900
ALPHA MISSION	72900
BIG FOOT	72900
BIONIC COMMANDO	84900
BLACK MANTA	84900
BLADES OF STEEL	72900
BUBBLE BOBBLE	72900
CALIFORNIA GAMES	72900
COBRA TRIANGLE	72900
DAYS OF THUNDER	87900
DIGGER T ROCK	72900
DOUBLE DRAGON II	84900
DR. MARIO	72900
DUCK TALES	84900
FAXANADU	72900
FESTER'S QUEST	72900
GAUNTLET II	87900
GHOSTBUSTERS II	84900
GOAL	84900
GUARDIAN LEGEND	72900
GUNSMOKE	72900
IKARI WARRIORS	72900
JOURNEY TO SILIUS	84900
LOLO 2	72900
LOW G MAN	72900
MEGAMAN	84900
MEGAMAN 2	84900
PAPERBOY	72900
PIN BOT	72900
PROBOTECTOR	72900
ROBOCOP	84900
SECTION Z	72900
SNAKE RATTLE N ROLL	58900
SOLAR JETMAN	72900
SOLOMON'S KEY	84900
SOLSTICE	72900
STEALTH ATF	72900
SUPER MARIO BROS	58900
SUPER MARIO BROS 2	84900
SUPER MARIO BROS 3	84900
TECMO WORLD WRESTLING	84900
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	84900
TETRIS	72900
THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY	72900
THE BATTLE OF OLYMPUS	72900
THE LEGEND OF ZELDA	84900
TIME LORD	72900
ZELDA II	84900

Imminenti

ARCH RIVALS	72900
DEFENDER OF THE CROWN	84900
DRAGON'S LAIR	84900
JACKIE CHAN ACTION KUNG FU	84900
KIKLE CUBICLE	72900
MANIAC MANSION	93900
MISSION IMPOSSIBLE	72900
NINJA GAIDEN	72900
NINTENDO WORLD CUP	72900
NORTH & SOUTH	84900
POWER BLADE	84900
PUZZNIC	58900
RAD GRAVITY	84900
SIMPSON	84900
SKI OR DIE	72900
SUPER OFF ROAD	58900
SUPER SPIKE V BALL	72900
TOP GUN II MISSION	72900
TOP PLAYER TENNIS	72900
TOTAL RECALL	72900

GAME BOY Incl.TETRIS	ITA	159000
BORSA PER GAME BOY		45000

GIOCHI	*trad.*	*lire*
ALLEYWAY	ITA	51900
BALLOON KID	ITA	51900
BASEBALL		55000
BASES LOADED		65000
BATMAN	ITA	51900
BLADES OF STEEL		85000
BUBBLE BOBBLE		75000
BUGS BUNNY	ITA	65000
BURAI FIGHTER DELUXE		51900
BURGERTIME DELUXE		69000
CAESARS PALACE		75000
CASTELIAN		66000
CASTLEVANIA ADVENTURE	ITA	51900
CASTLEVANIA II Belmont's Rev.		89000
CATRAP		55000
CHASE H.Q.	ITA	69900
COSMO TANK		69000
CYRAID		65000
DAEDALIAN OPUS		50000
DEAD HEAT SCRAMBLE		69000
DOUBLE DRAGON	ITA	51900
DOUBLE DRAGON II	ITA	51900
DR. MARIO	ITA	51900
DRAGON'S LAIR		75000
DUCK TALES		51900
DYNABLASTER	ITA	51900
EXTRA BASES		69000
F1 RACE		51900
FINAL FANTASY LEGEND		79000
FISH DUDE		69000
FIST OF THE NORTH STAR		69000
FORTRESS OF FEAR	ITA	51900
GARGOYLE'S QUEST	ITA	51900
GHOSTBUSTERS II	ITA	70000
GO GO TANK		69000
GODZILLA		60000
GOLF	ITA	51900
GOURMET PARADISE Mr. Chin's		55000
GREMLINS 2		79000
HAL WRESTLING		69000
HEIANKYO ALIEN		33000
HYPER LODE RUNNER		85000
IN YOUR FACE		65000
ISHIDO The way of stones		66000
JEOPARDY!		69000
KING OF THE ZOO	ITA	51900
KLAX		69000
KUNG FU MASTER		69000
KWIRK	ITA	51900
LOOPZ		65000
MALIBU BEACH VOLLEYBALL		65000
MARU'S MISSION		59000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE		75000
MOTOCROSS MANIACS	ITA	51900
MYSTERIUM		65000
NAVY SEALS		69000
NBA ALL STAR CHALLENGE		66000
NEMESIS		69000
NFL FOOTBALL		65000
NINJA BOY		65000
NINTENDO WORLD CUP		51900
NOBUNAGA'S AMBITION		85000
OPERATION C		72000
PACMAN		75000
PAPERBOY		69000
PENGUIN WARS		65000
PLAY ACTION FOOTBALL		69000
POWER MISSION		65000
POWER RACER		69900
QIX	ITA	51900
R-TYPE		79000
RADAR MISSION	ITA	70000
REVENGE OF GATOR		51900
ROBOCOP		65000
ROLAN'S CURSE		69000
SERPENT		55000
SHANGHAI		45000
SIMPSON	SI	51900
SNEAKY SNAKES		72000
SOLAR STRIKER	ITA	51900
SOLOMON'S CLUB		61000
SPIDER MAN		51900
SPUD'S ADVENTURE		69000
SUPER MARIO LAND	ITA	51900
TAIL GATOR		69900
TASMANIA STORY		61000
TEENAGE TURTLES Fall Foot	ITA	51900
TENNIS	ITA	51900
THE CHESSMASTER		51900
THE GAME OF HARMONY		63000
THE HUNT FOR RED OCTOBER		75000
THE SWORDS OF HOPE		69000
WORLD BOWLING		82000
WWF SUPERSTARS		75000

LYNX ATARI Incl.CALIF. GAMES	ITA	299000
LYNX SECONDO Nuovo	ITA	224000
ADATTATORE PER AUTO		36900
ALIMENTATORE PER LYNX		32500
BORSA PER LYNX		36900
CAVO COMLYNX		12600
CUSTODIA PER LYNX		31500
SCHERMO ANTIRIFLESSO		12500

GIOCHI	*trad.*	*lire*
A.P.B.	ITA	66900
BLOCKOUT	ITA	66900
BLUE LIGHTINING	ITA	58900
CHIP'S CHALLENGE	ITA	58900
ELECTROCOP	ITA	58900
GATES OF ZENDOCON	ITA	58900
GAUNTLET	ITA	58900
KLAX	ITA	66900
NINJA GAIDEN	ITA	66900
PACMAN	ITA	66900
PAPERBOY	ITA	66900
RAMPAGE	ITA	66900
ROAD BLASTERS	ITA	66900
ROBO-SQUASH	ITA	66900
RYGAR	ITA	66900
SHANGHAI	ITA	66900
SLIME WORLD	ITA	58900
WARBIRDS	ITA	66900
XENOPHOBE	ITA	66900
ZARLOR MERCENARY	ITA	66900

Imminenti

BILL & TED	ITA	66900
CHECKERED FLAG	ITA	66900
ISHIDO The way of stones	ITA	66900
PACLAND	ITA	66900
SCRAPYARD DOG	ITA	66900
STUN RUNNER	ITA	66900
TURBO SUB	ITA	66900
VIKING CHILD	ITA	66900

SEGA MEGADRIVE INTERNAZ. 279000
GAME GEAR IN ARRIVO

giochi	*trad.*	*lire*
AFTERBURNER II	SI	69000
ALEX KIDD	SI	69000
ALTERED BEAST		69000
ARROW FLASH		94900
BATMAN		92900
BIMINI RUN		92900
BUDOKHAN		92900
COLUMNS		69000
CRACK DOWN		89900
CYBERBALL		92000
DICK TRACY		87000
DYNAMITE DUKE	SI	79500
ESWAT		89900
FAERY TALE ADVENTURE		92900
FANTASIA Disney		97900
FIRE SHARK		65900
FORGOTTEN WORLDS		69000
GAIN GROUND		89900
GHOSTBUSTERS		79500
GHOULS'N GHOSTS		107900
GOLDEN AXE	SI	79500
HERZOG ZWEI	SI	69000
ISHIDO The way of stones		58900
JOHN MADDEN FOOTBALL		92900
KING'S BOUNTY		97900
LAKERS VS. CELTICS		92000
LAST BATTLE		76000
MIGHT AND MAGIC		126900
MYSTIC DEFENDER		105900
ONSLAUGHT		99000
PGA TOUR GOLF		99900
PHANTASY STAR III		149000
POPULOUS		84900
RAMBO III '!	SI	79500
RASTAN SAGA II		86900
SAINT SWORD		94900
SHADOW DANCER		79500
SONIC THE HEDGEHOG		99900
SPACE HARRIER II	SI	69000
SPACE INVADERS '91		82000
SPIDER MAN	SI	89500
STAR CONTROL		99000
STORMLORD		116900
STRIDER		129000
SUPER HANG-ON	SI	79500
SUPER MONACO G.P.		79500
SUPER REAL BASKETBALL	SI	79500
SUPER THUNDER BLADE		69000
SUPER VOLLEY BALL		71900
SWORD OF VERMILLION		139000
TARGET EARTH		99900
THE REVENGE OF SHINOBI		69000
THUNDER FORCE III		65900
TOMMY LASORDA BASEBALL		116900
TWIN HAWK		69000
ULTIMATE QUIX		84900
WARDNER		92900
WARRIOR OF ROME		123900
WORLD CHAMPIONSHIP SOCC.		84000
ZOOM		69000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il negozio è in via San Prospero 1
Milano centro MM1 Cordusio
Vendita per corrispondenza in tutta Italia
telefonate ai numeri: 02 / 874580 - 874593
orario: 9,30 - 12,30 15 - 19,30, no lunedì matt. e fest.

PERGIOCO

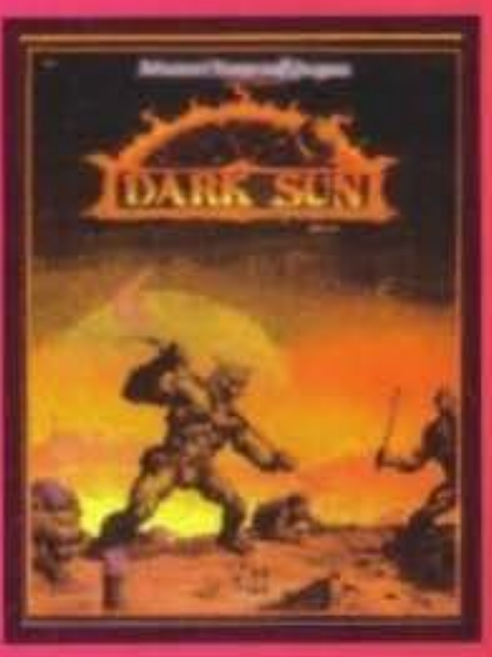
COMPUTERGAMES 16 BIT BESTSELLERS

AMI	AT/st	titolo	tra	PC	schede
49	....	'NAM		59+	
99	....	3D CONSTRUCTION KIT	SI	99+	CEV
....	....	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	69$*	CEV
....	....	CALIFORNIA GAMES II		69+	CEV
....	....	CASINO'		72+	CEV
....	....	CASTLES	SI	59$*	CEV
59	....	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59$*	EV
59	....	CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	....	
....	....	COMMAND H.Q.		79$	
69	....	DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69$	CE
19,5	....	DEFENDER OF THE CROWN		19,5*$	CE
49	....	ELVIRA	SI	69*	EV
29	....	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	49*$	CEV
49	....	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49$*	CE
69	....	EYE OF THE BEHOLDER		69$*	CEV
....	....	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		89,90$	V
....	....	F-15 STR.EAGLE II SCENARY DISK		49$*	CEV
79	....	F-15 STRIKE EAGLE II	SI	89$*	
29	....	F1 G.P. CIRCUITS	ITA	....	
49	....	FORMULA 1 3D	ITA	....	
....	....	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER		69$*	CEV
49	....	GOLDEN AXE	SI	49+	
....	....	GUNSHIP 2000	SI	89,90$*	V
49	....	HUNTER		....	
72	....	JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72$*	CEV
....	....	JETFIGHTER II		79+	CEV
29	....	KICK OFF 2	SI	49$*	EV
....	....	KING'S QUEST V		99*$	V
49	....	LAST BATTLE	SI	....	
59	....	LORD OF THE RINGS	SI	69$*	CV
49	....	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	....	
....	....	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	59*$	EV
....	....	MARTIAN DREAMS		69$*	EV
....	....	MEGAFORTRESS		59,90$	V
....	....	MEGATRAVELLER 2	SI	69,90*$	EV
29,9	....	OUT RUN EUROPA	SI	....	
59	....	POWERMONGER	ITA	....	
29	....	PREHISTORIC	SI	29$*	HCEV
29	....	PRINCE OF PERSIA		29+	CEV
79	....	RAILROAD TYCOON 1 Mega	SI	....	
....	....	RED BARON		89$*	V
49	....	ROBIN HOOD	SI	49$*	EV
19,5	....	ROCKET RANGER		19,5*$	CE
....	....	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	89$*	V
69	....	SECRET OF THE SILVER BLADE		....	
....	....	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE		99$	EV
59	59	SIM CITY + POPULOUS		....	
....	....	SIM EARTH	SI	89+	HEV
....	....	SPACE QUEST IV		89$*	V
19,5	....	SUPERLEAGUE SOCCER		19,5$	
29	29	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29$*	
....	....	TEST DRIVE III The Passion		65*$	EV
....	....	THE GOLD OF THE AZTECS	SI	29*$	CE
....	....	THE IMMORTAL	SI	59$*	EV
49	....	THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49*	CEV
....	....	THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI	49$*	CEV
....	....	ULTIMA VI The False Prophet		59+	HCEV
....	....	ULTIMATE BASEBALL T. LA RUSSA		69$*	EV
19,5	....	WATERLOO		19,5$	CE
....	....	WING COMMANDER		59$*	EV
....	....	WING COMMANDER DATA DISK 1 e 2		29*	EV
....	....	WING COMMANDER II		79,90$	EV
49	....	WORLDS AT WAR		59+	HCEV

è disponibile il catalogo completo, potete richiederlo

per esempio..gli altri giochi

Advanced D&D
Novità DARK SUN 35900
PLAYER'S HANDBOOK 34900
DUNGEON MASTER'S GUIDE 33500
è disponibile il listino completo



Dungeons&Dragons : il gioco di ruolo

D&D BASE 25000
EXPERT 25000
COMPANION 25000
disponibile listino completo
Novità
D&D 2nd Ed. 35900

TORNEO MILANESE inizio 16 nov., organizzazione di METROPOLICLUB per informazioni tel. 685428 la sera, RICCHI PREMI e ISCRIZIONI da PERGIOCO

miniature fantasy
in lega di piombo

RAL PARTHA, CITADEL, GRENADIER, MARAUDER, METAL MAGIC, RAFM

disponibile il listino completo

MODEL KITS IN VINILE DA ASSEMBLARE e DIPINGERE

I'INCREDIBILE HULK 49900 scala 1:6

BATMAN	53900	scala 1:6
DOCTOR DOOM	71900	scala 1:6
ROBOCOP	47900	scala 1:6
la *SPOSA DI FRANKESTEIN*	44900	
TERMINATOR 2	79900	scala 1:5
l'UOMO RAGNO	44900	scala 1:6
WOLVERINE	47900	scala 1:6

è già disponibile anche il catalogo completo dei wargames, da tavolo e regole per miniature

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Millenium per Amiga e PC L.49.900

Come al solito quando succedono queste cose sono qui seduto completamente da solo! Come cos'è successo! Non leggete il cappello dell'articolo? Mi ha appena sfiorato una freccia (che tra l'altro ha centrato in pieno la foto di Max che egli stesso ci ha fatto appendere in redazione per venerarlo)(sto rileggendo tutti i testi della rivista e mi sembra che stia saltando fuori una visione un attimino "deformata" della redazione, e soprattutto della mia figura, massì, meglio così... NdMax) e qualcuno continua a urlare cose strane come "O la borsa o la vita, messere", "Prendi questo" e (come scritto prima del resto) "Tally-Oh". E adesso a chi lo racconto? Beh, penso che posso sempre dirlo a voi. Dunque... tutto iniziò al tempo dell'invasione normanna dell'Inghilterra, quando gli invasori spodestarono i sassoni e si insediarono al loro posto. I normanni, a quanto pare, non erano gente tanto buona: tasse alte, malgoverno, crudeltà nei confronti della popolazione, e via discorrendo erano le caratteristiche principali del loro dominio. A questo punto immagino abbiate intuito quali siano i cattivi (altrimenti rileggetevi tutto da capo oppure chiedete a Giancarlo il metodo che usa lui per comprendere concetti così difficili). Fra i buoni (questa spartizione avviene anche in Defender of The Crown, per cui è assolutamente vera e indiscutibile) c'era anche un vassallo che è poi l'oggetto (ed il soggetto) della nostra storia: Robin di Loxley. Questi viene spodestato dal nuovo sceriffo (normanno) di Nottingham, che lo scaccia e ne prende il posto. Il povero Robin si diede alla macchia e divenne un furfante, ma uno molto particolare: rubava ai ricchi per dare ai poveri, perché aveva ancora a cuore la popolazione che egli considerava sempre la propria. A lui si unirono diversi uomini, tra cui due più famosi degli altri: il gigantesco Piccolo (Little) John e il rotondo frate Tuck.

Qui entrate in scena voi: o meglio, voi siete entrati in scena già un po' di tempo fa. Il gioco vede infatti Robin, dopo una breve introduzione (tipo la mia), solo e abbandonato da tutti, all'esterno delle mura della città.

Il vostro compito è quello di fargli incontrare i saranno-membri dell'Allegra Compagnia, convincere i suddetti a unirsi a lui, riconquistare il rispetto del popolo, conquistare il cuore di Marianna (la figlia dello sceriffo), di farlo tornare al posto che gli spetta e, immancabile questo, di rubare ai ricchi per dare ai poveri. Vi sembra tanto? Provate a scrivere quattro recensioni in una sera! (Vero Max? NdAlex). Per raggiungere questi obiettivi voi controllate Robin (poco lapalissiana questa) ma non del tutto. Ora mi spiego: potete farlo parlare, ma non controllare quello che dice; è possibile farlo camminare in una direzione, ma lui potrebbe improvvisamente decidere di avere qualcosa da fare e andarsene per i cavoli suoi. Il fatto che Robin abbia un po' d'iniziativa è un bene (anche perché molte volte sembra che lui sappia meglio di voi cosa sta succedendo), ma può diventare frustrante a volte.

Il controllo avviene per mezzo di icone poste sul lato sinistro dello schermo; si può dare, prendere, combattere, tirare con l'arco, correre, ed un sacco di altre possibilità vi attendono più avanti nel gioco, a mano a mano che il nostro eroe acquista nuove capacità.

Un ruolo importante lo gioca la barra

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

HOOD

...a chi è quel pirlone d'azione, e soprattutto: ...o "Tally-Oh"?

verticale sempre sulla sinistra del video: infatti essa vi dice se e quanto Robin è un eroe, e se il suo eroismo aumenta o decresce. Il mondo in cui si svolge la storia non è molto grande, nonostante ciò è molto completo: ci sono un castello, una città, due villaggi, un eremita, un'isola "segreta", un poligono di tiro con l'arco, un drago e la sua tana, un convento.
Il paesaggio si vede in una prospettiva tridimensionale (alla Populous) e i personaggi sono piccoli, ma quasi sempre perfettamente distinguibili. Il bello di questo gioco è l'assoluta (o quasi) libertà che vi viene lasciata: non esistono "devo fare", potete giocare anche senza comportarvi bene e andando in giro a fare tiro a segno con chiunque, derubando tutti e tenendovi il malloppo.
Per finire invece il gioco si tratta di interagire con ognuno dei personaggi che incontrerete, facendo attenzione alle cose insolite e provando di tutto.
Ci vuole inoltre una gran dose di tempismo, perché lasciare che la persona sbagliata venga impiccata può risultarvi molto dannoso, al punto da farvi perdere la partita. Il gioco, come del resto afferma la Millenium, è in tempo reale; ciò significa che la storia va avanti anche senza di voi, quindi fate bene attenzione a quello che vi succede intorno e, se non bastasse, tirate fuori una sfera di cristallo e guardateci dentro...
Questa è la storia; ora io mi sono allontanato dallo schermo per andare a scrivere la recensione e improvvisamente mi trovo a schivare frecce.
Bah, penso che questa non la comprerà nessuno senza darmi dello svitato.
Fatemi un favore: cercate di mantenere il segreto.

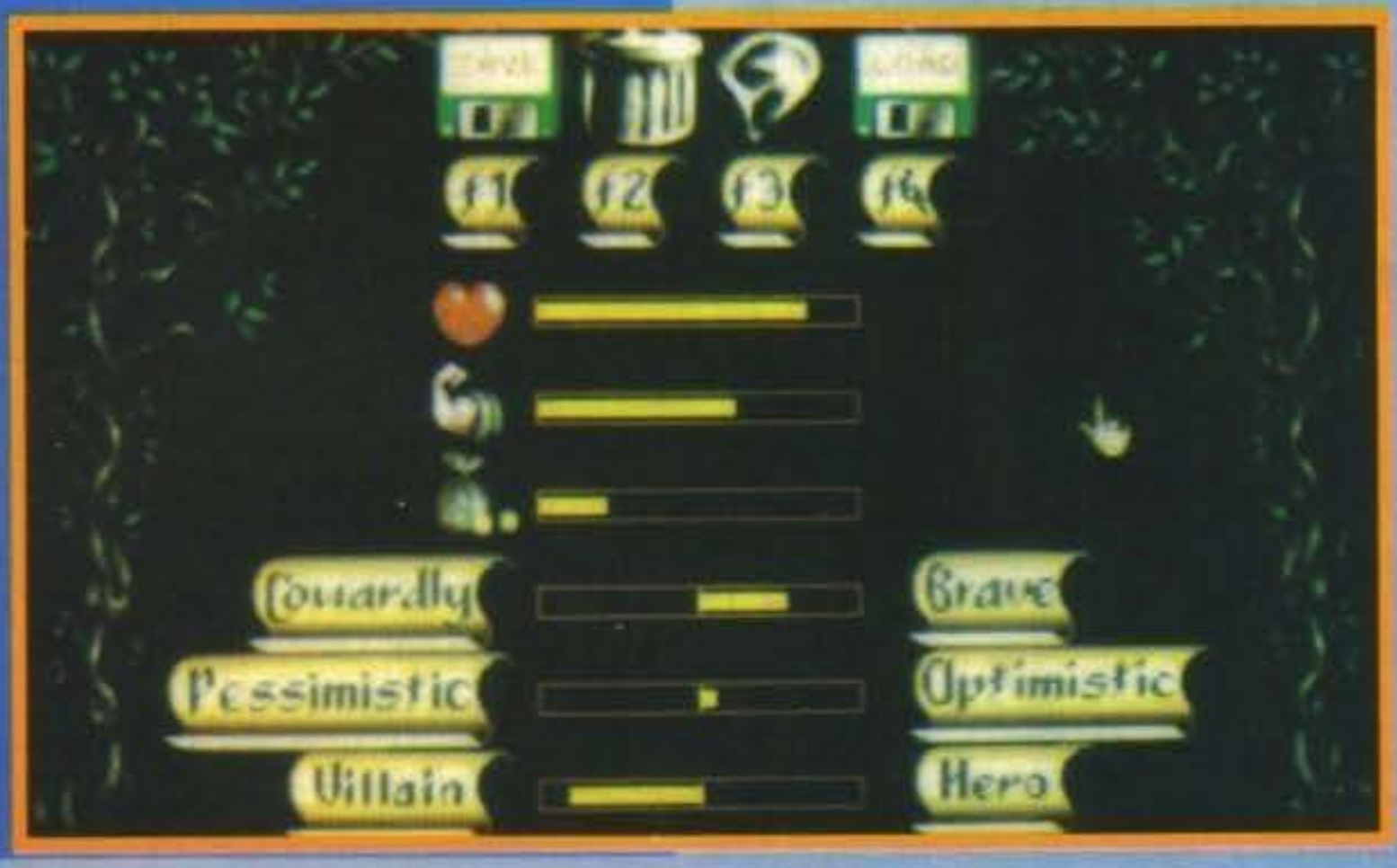
Alex

Amiga

Questo nuovo sistema di avventure della Millenium è veramente ottimo. E' facile fare qualsiasi cosa, anche solo passeggiare senza curarsi dei problemi che affliggono il mondo intorno a voi, e il tutto da l'impressione che ognuno sul vostro schermo viva la propria vita. Peccato però che tutta quanta la vicenda non sia stata approfondita di più, e i più determinati giocatori fra di voi riusciranno a concludere felicemente il tutto in qualche settimana. Probabilmente la maggior parte del tempo è servita all'ideazione del nuovo sistema di gioco così felicemente (in fondo Robin Hood è un ottimo gioco) collaudato. Speriamo che venga ancora sfruttato per prossimi adventure creando un proprio standard e sicuramente otterrà successo come è capitato al filone in stile Freescape.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 85%



PC

Le considerazioni fatte per l'Amiga valgono naturalmente anche per questa, di macchina, ed il voto non cambia. Per giocare è meglio se utilizzate un hard-disk e una macchina che giri almeno a 12 Mhz. Indispensabile è l'uso del mouse (nel senso che se non ce l'avete il gioco non parte).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO 37 - 20124 MILANO
TELEFONO 02/29520180 - 29520184

IBM EMULATOR

RENDI COMPATIBILE IL TUO AMIGA 500
CON TUTTO IL SOFTWARE IBM

ATONCE
PC AT286 Emulator Card
Nuova versione VGA
Lire 390.000

KCS PC POWER BOARD
PC XT Emulator
16 MHz & VGA
1 Mega RAM + Clock
MS-DOS 4.01 Italiano
Lire 499.000

HARD DISKS

USA IN MODO PROFESSIONALE IL TUO AMIGA

COMMODORE A590
20MB SCSI PER A500
Espandibile a 2 Mega RAM
Lire 690.000

GVP SERIES II
52MB Quantum SCSI PER A500
Espandibile a 8 Mega RAM
FAAASTROM installate
Lire 1.149.000

AMIGA 3000
TELEFONARE
PER PREVENTIVO

DIGITAL MUSIC

CREA, COMPONI E SUONA COL TUO AMIGA

SAMPLER PLUS STEREO
56KHz Mono - 38KHz Stereo
Campionatore Professionale
a solo Lire 169.000

STEREO DIGITIZER
Campionatore Amatoriale
Lire 69.000

Interfaccia MIDI
Lire 49.000

PRO MIDI PLUS
1 In - 3 Out - 1 Thru
Optoisolata e passante
Lire 119.000

KAWAI FUN LAB
KIT MUSICALE COMPLETO
TASTIERA POLIFONICA 16 BIT PCM
MIDI & SOFTWARE
Lire 750.000

AMIGA 500
Lire 690.000

AMIGA 500 PLUS
Lire 779.000

AMIGA 2000
Lire 1.390.000

DESKTOP VIDEO

RENDI IL TUO AMIGA LA PIU' POTENTE
WORKSTATION GRAFICA
PER TITOLAZIONI VIDEO
E GRAFICA ARTISTICA

VIDEON III
Digitalizzatore Professionale
Accetta segnali VHS & S-VHS
Completo di software PHOTON PAINT 2.0
Lire 649.000

ROCGEN
Genlock Amatoriale VHS
Lire 349.000

VIDEOMASTER
VIDTECH SCANLOCK
Genlock Professionale S-VHS
Multi Effetti - Qualita' broadcast
Lire 2.150.000

MULTIMEDIA

Commodore Dynamic Total Vision
CDTV a sole lire 1.199.000

AMIGAVISION
Software Multimediale Commodore
Lire 69.000

VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE
PER IL TUO COMPUTER

QUESTO E' IL MOMENTO GIUSTO PER ESPANDERE LA MEMORIA DEL TUO AMIGA 500

512 KBYTES - Lire 70.000
1.5 MEGA - Lire 240.000
2 MEGA esterna - Lire 390.000
512 KBYTES + CLOCK - Lire 100.000
2 MEGA + CLOCK - Lire 290.000
4 MEGA + CLOCK - Lire 550.000

PREZZI IVA COMPRESA

PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONTROLLER GVP SERIES II PER AMIGA 2000
Espandibile fino a 8 Mega RAM - AUTOBOOT
Lire 390.000
Hard Disk Quantum 52 Mega Lire 499.000
Hard Disk Quantum 105 Mega Lire 979.000

BASTA LITIGARE IN FAMIGLIA PER USARE IL TELEVISORE
ACQUISTA ORA IL TUO MONITOR COMMODORE

MONITOR STEREO A COLORI 1084S
solo Lire 450.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' NUOVO E'

A SEREGNO (MI)

in Via M. D'AZEGLIO,3 Tel.0362.325037 Fax in linea

MEGA BIT

PUNTO VENDITA
TOSHIBA
E ALTRE PRESTIGIOSE MARCHE

PC AT286/16 "HASPID", 1MB, 1FDD 1.44, HD40MB, VGA256KB, MONITORVGA MONO, TASTIERA L. 1.650.000

PC AT386/25 "HASPID", 2MB, 1FDD 1.44, HD40MB, VGA256KB, MONITORVGA, TASTIERA, L. 2.300.000

PC AT386/33 "HASPID", 4MB, 1FDD 1.44, HD90MB, VGA512KB, MONITORVGA, TASTIERA, L. 3.600.000

OFFERTISSIMA: PC AT486/33 DX INTEL "HASPID"

4MB., 1FDD 1,44, 1FDD 1,2, HD130MB, VGA1MB, 2SER, 1PAR, 1GAME, TASTIERA e MONITOR COLORE VGA 1024*768

L. 4.200.000 IVA INCL. PAGAMENTO RATEALE FINO A 36 MESI

CONFIGURAZIONI SU RICHIESTA ASSISTENZA, RIPARAZIONI PC, MONITOR E STAMPANTI

TUTTA LA GAMMA DEI PORTATILI TOSHIBA NOVITA' T2200SX

OFFERTA: TELEFAX TOSHIBA mod. TF172 A L.1.700.000

LA NUOVA LINEA DELLE STAMPANTI PANASONIC

STAMP.LASER mod.4420, 1,5MB, 8PPM, L.2.500.000

MODEM U.S. ROBOTICS

BBS di supporto : 19,2K Bps HST
HIGHLAND BOARD tel. 0362/901606

DISK BULK 3.5 1MB	10 Pezzi L.10.000	100 Pezzi L.80.000
DISK BULK 3.5 2MB	10 Pezzi L.16.000	100 Pezzi L.140.000

GARANTITI 100% PER PC E AMIGA

VENDITA PER CORRISPONDENZA PREZZI IVA INCLUSA

CORSI PER PC, TELEFONATECI PER INFORMAZIONI.

SOFTWARE PROFESSIONALE SU MISURA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN PER PC L. 79.900

WING COMMANDER II:

Vengeance of the Kilrathi

GAMES machine

STAR PLAYER

Durante le due ore dell'installazione di WC II ho spesso pensato con nostalgia ai 64Kbyte del vecchio Elite. Una volta partita la presentazione, ho dimenticato tutto... O quasi.

Sono passati dieci anni dalla fondamentale vittoria del Tiger's Claw nel settore di Vega e dai numerosi successi riportati in battaglia dal nostro eroe (144 kills e un solo compagno K.I.A., non per dire...). La minaccia Kilrathi è tutt'altro che debellata, ma non vi riguarda più. Dallo sfortunato giorno della distruzione della portaerei, da quando avete cercato di avvertire i vostri superiori della presenza di micidiali, invisibili caccia stealth, siete relegato su una squallida stazione spaziale nelle zone interne. Sarà partendo proprio da questa condizione assai poco dignitosa per un pilota esperto come voi che dovrete superare la diffidenza di compagni e superiori, dimostrando che una gravissima minaccia incombe nuovamente sul genere umano... L'introduzione è insolitamente breve, appena cinque minuti, per un gioco di queste dimensioni. La spiegazione è molto semplice: la storia è appena iniziata e se pensavate che il primo Wing Commander fosse cinematografico aspettate a vedere questo seguito. Il cambiamento più appariscente è proprio nelle animazioni che inframezzano il gioco e supportano lo svolgersi della vicenda. Ammetterete anche voi che quelle del WC originale, che pure avevano impressionato, non erano numerosissime, abbastanza ripetitive e limitate come animazione. WC II è quanto di più vicino ad un film interattivo abbia mai visto su computer: anzitutto c'è una sceneggiatura abbastanza articolata, che comprende il mistero di caccia stealth, un sospetto disertore Kilrathi (una tigre di nome Hobbes, citazione molto simpatica che solo pochi apprezzeranno)(guarda Stefano che forse era un lupo... NdMax), un traditore a bordo della Tiger's Claw, vecchi amici, nuovi nemici e tanto, tanto altro. Il tutto è corredato da una quantità di animazioni impressionanti per quantità e varietà, facendo qualche rapido calcolo si tratterà almeno di una decina di Mbyte di animazioni e presentazioni paragonabili a quelle di Killing Game Show, o meglio di Armour Geddon (anche se ovviamente non in ray-tracing). Ce n'è per tutti i gusti, dai soliti dialoghi (che, se disponete di una scheda Soundblaster di sufficiente memoria e dei dischetti venduti separatamente, potrete anche ascoltare oltre che leggere) con abbondanza di personaggi (disegnati benissimo i gattoni Kilrathi), ai decolli e atterraggi in diverse fasi su varie stazioni, rifornimenti in volo e sequenze di combattimento che farebbero impazzire George Lucas. Se il punto debole del primo WC era la relativa brevità del gioco qui si può contare su una longevità ben diversa. Per quanto riguarda il simulatore è fondamentalmente lo stesso del vecchio WC. Sono stati aggiunti nuovi caccia, tra cui bombardieri dotati di torrette (che si controllano dalle visuali laterali) con cannoni e raggi traenti, e caccia stealth che faranno vacillare le vostre consolidate tecniche di combattimento. Ma c'è tutto un nuovo ambiente là fuori, fatto di gigantesche astronavi in combattimento tra loro (sconsiglio vivamente di infilarvi tra due corazzate in battaglia) che possono essere distrutte solo grazie al torpedo dei bombardieri, esche per i missili dei gattoni (scatolette di kit-kat suppongo), e tutti quei piccoli ma importanti particolari come il videoregistratore, etc: sempre che il vostro sistema sia sufficientemente potente da permetterveli. E' proprio questo il principale problema di WC II. 15-21 Mbyte sono vicini al limite pratico di convenienza su un hard disk, il CD comincia a farsi necessario, specie se pensate che per l'installazione sono necessarie quasi due ore e mezzo, di cui due ore solo per scompattare i files! Quasi inaccettabile, sono convinto che programmi come pkzip o lharc siano molto più veloci. Il simulatore poi ha la stessa velocità del primo WC, ma con esplosioni semplificate, senza strumenti ed un sacco di altri particolari, nel complesso la velocità sembra quindi diminuita, o almeno nessuno sforzo sembra essere stato fatto per migliorare il codice. Per il resto il gioco avrete già capito com'è: galattico!

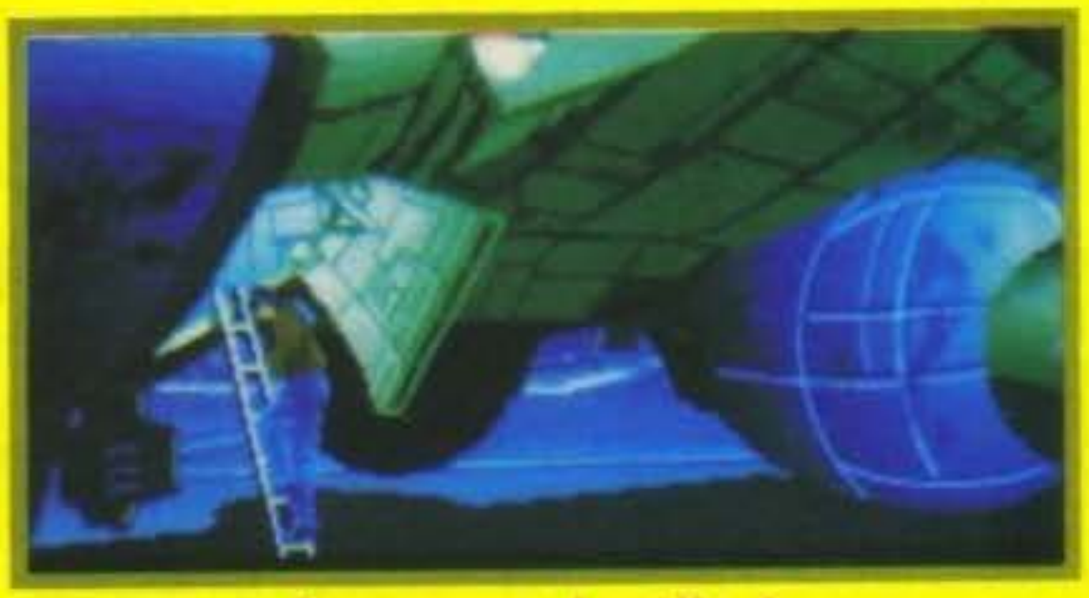
Stefano Giorgi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Sequenza decollo 1

Sequenza decollo 2

Sequenza decollo 3

PC

Che dire? WC II è rimasto fondamentalmente lo stesso: si tratta sempre "solo" di Wing Commander, un discreto simulatore spaziale presentato in maniera superba, ma con sensibili miglioramenti soprattutto quantitativi, oltre che qualitativi. Le animazioni hanno un maggiore numero di frames e sono quindi più fluide, è aumentato il numero di astronavi e soprattutto l'introduzione di bombardieri vi costringe veramente a differenziare le vostre tecniche di combattimento. Ma a parlare bene di W. C. bastano comunque le immagini peccato che non siano animate. Quello che dobbiamo rilevare è che dal primo episodio sono stati ereditati però anche un paio di vecchi vizietti. C'è anzitutto una certa semplicità nella fase di combattimento, anche se i duelli sono un poco più difficili, bilanciati a seconda dell'abilità del pilota. C'è poi una certa passività del giocatore: un sacco di belle animazioni, ma poca partecipazione. Ad esempio, nel rifornimento in volo tutto quello che dovete fare è andare approssimativamente addosso all'astronave, non c'è alcun agganciamento (ricordate le ore passate nel tentativo di entrare nelle basi spaziali di Elite?), poi dovrete semplicemente gustarvi la pur bellissima sequenza. La cosa più irritante resta comunque la pigrizia dei programmatori, non sto parlando dei disegnatori (li i dieci anni-uomo di lavoro annunciati ci potrebbero anche stare), ma di coloro che avrebbero dovuto migliorare (leggi velocizzare) il codice. I programmatori sembrano non essersi minimamente sforzati di ricondurre il gioco a un livello accettabile a un 286, adagiandosi sulla sicurezza di macchine sempre più potenti, il risultato è un piccolo mostro mangia Mhz. Se al mondo esistessero solo i 386 con la configurazione richiesta allora sarebbe probabilmente stato un 97%. Ma se disponete della minima configurazione valutate attentamente e riferitevi alle informazioni del box "hardware": rischiate di trovarvi con un gioco non solo lento, ma anche menomato di tutti quei particolari che rendono Wing Commander II un gioco superiore.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

ATTENZIONE...

Se avete un 386 con espansione a 1Mbyte, scheda sonora e VGA smettete subito di leggere e correte a comprare Wing Commander II, la vostra macchina è l'ideale per il gioco e il gioco è l'ideale per la vostra macchina, l'unico che riesca veramente a sfruttarla. Gli altri si preparino a un discorsetto.

-Velocità. Il minimo indispensabile è un 286 a 12 Mhz, ma già così è troppo poco, le animazioni sono lente, non danno sensazione di movimento e perdono quindi moltissimo; alla lunga premereste sempre il tasto Esc perdendovi la parte migliore del gioco. Il simulatore si muove alla stessa velocità del primo WC, accettabile anche se non certo esaltante.

- Hard Disk. Tassativo e indispensabile. Servono dai 12Mb (compressi) ai 21Mb (espansi e nella massima configurazione) liberi per installare WC II. Installare i file compressi ha poco senso, porta via parecchia velocità e una macchina tanto veloce ha probabilmente anche un hard disk sufficiente.

- Memoria. Gestisce fino a 2 Mbyte di memoria espansa (e non estesa) che vi permettono di vedere veramente il gioco completo. A seconda della quantità di memoria che troverà libera il gioco aggiungerà: parlato digitalizzato se avete una scheda Soundblaster; videoregistratore; oggetti aggiuntivi come esplosioni complesse, flash di iperspazio, diversi tipi di missili; animazioni nella cabina come la cloche o gli strumenti danneggiati; musica durante il gioco; visuali laterali in memoria ed altro ancora.

- Schede. Gira anche in EGA ma ci perde moltissimo. VGA obbligatoria. Tra quelle sonore supporta Adlib, Roland e Soundblaster, ma ve ne farete poco senza sufficiente memoria.

- Mouse o Joystick. Necessari. Da tastiera non accetta più di un comando alla volta, non potete sparare e insieme cabrare.

- Il manuale è anche in italiano. Il gioco no.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I rivenditori autorizzati:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA

ABA ELETTRONICA - V. C. Fossani, 5/P, 10100 TORINO
ALEX COMPUTER - C.so Francia, 333/4, 10100 TORINO
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
A. T. IN. SERVICE - V. Ivrea, 4/A, 10034 CHIVASSO (TO)
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER TEMPLE - C.so Lamarmora, 33, 15100 ALESSANDRIA
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
FOTOSTUDIO TREVISAN - V. Martiri, 133, 13014 COSSATO (VC)
IL COMPUTER SERVICE - V. Stradella, 235/A, 10100 TORINO
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MATRIX - V. Monginevro, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
PUNTO BIT - C.so Langhe, 26/C, 12051 ALBA (CN)
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
SIGEST - V. Bertodano, 8, 13051 BIELLA (VC)
SOFTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO

LOMBARDIA

BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP - V. C. Ravizza, 8, ang. R. Sanzio, 20100 MILANO
COMPUTERLINE - V. V. Veneto, 9, 24042 CAPRIATE (BG)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
POLARIS - V. Moroni, 84, 24100 BERGAMO
REPORTER - C.so Garibaldi, 25, 26100 CREMONA
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C. - V. Broseta, 1, 24100 BERGAMO

TRIVENETO

AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18 int. 8, 38068 ROVERETO (TN)
BIT SHOP - V. Cairoli, 11, 35100 PADOVA
CASA DELLA RADIO - V. Adigetto, 47/49, 37100 VERONA
CBM ITAUA - V. Roma, 82, 39055 LAIVES (BZ)
COMPUMANIA - V. Carlo Leoni, 32, 35100 PADOVA
COMPUTER LINK - V. S. Stefano, 2970, 30100 VENEZIA
COMPUTER POINT - V. De Gasperi, 37012 BUSSOLENGO (VR)
COMPUTER POINT - V. Roma, 63, 35100 PADOVA
COMPUTER SERVICE - V. Rossini, 16, 35013 CITTADELLA (PD)
COMPUTER SHOP - V. P. Reti, 6, 34100 TRIESTE
CRONST - V. Galilei, 25, 38100 TRENTO
FORNI RAD - V. Pascoli, 4, 34100 TRIESTE
GONZATO BRUNO - V. Pierobon, 30, 35010 LIMENA (PD)
GUERRA EGIDIO - V. Bissuola, 20/A, 30173 MESTRE (VE)
MOFERT - V. Leopardi, 92, 33100 UDINE
PRESTIGE MATTEUCCI - V. Museo, 54, 39100 BOLZANO
SIDESTREET - L.go Parolini, 36061 BASSANO (VI)
ZUCCATO - C.so A. Palladio, 78, 36100 VICENZA

EMILIA ROMAGNA

ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
A. T. E. INFORMATICA - B.go Parenti, 14/A-B, 43100 PARMA
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 85, 44100 FERRARA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA STERLINO - V. Murri, 75/A, 40100 BOLOGNA
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLÌ
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
L'ORSA MAGGIORE - V. C. Battisti, 17, 41100 MODENA
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLOGNA
NON STOP S.p.A. - V. B. Buozzi, 11, 40067 CADRIANO DI GRANAROLO (BO)
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
RED & BLACK - V. M.te Rotondo, 16/B, 41012 CARPI (MO)
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 9, 43100 PARMA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA

LIGURIA

A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
ACC. COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
INPUT - V. Lungomare Pegli, 37/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
PLAYTIME - V. Gramsci, 3/5/7/R, 16100 GENOVA
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA

TOSCANA

BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
COMPUTER SHOP CENTER - P.zza Curtatone, 143, 55100 LUCCA
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ELECTRONIC SHOP - V. Della Madonna, 49, 51100 PISTOIA
ELETTRON. CENTOSTELLE - V. Centostelle, 5/A-B, 50100 FIRENZE
ELETTRONIC SERVICE - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
EUROSOFT - V. del Romito, 1/D R, 50100 FIRENZE
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
IL COMPUTER VECOLI - V. Colombo, 216, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
IT LAB - V. Aurelia Nord, 98, 55049 VIAREGGIO (PI)
LOAD & RUN - V. XX Settembre, 65, 54011 AULLA (MS)
M. C. INFORMATICA - V. D. Chiesino, 4, 56025 PONTEDERA (PI)
MASTER ELETTRONICA - V. Valentini, 36/C, 50047 PRATO (FI)
NEW COMPUTER SERVICE - V. D. Alfani, 2/R 51100 FIRENZE
PUNTO SOFT - V. Torcicoda, 1 /R 51100 FIRENZE
TELEINFORMATICA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE
WAR GAMES - V. R. Sanzio, 126/A, 50053 EMPOLI (FI)

UMBRIA

COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETABETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)

ABRUZZI

COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
3 D COMPUTERS - V. Sallustio, 57/59, 67100 L'AQUILA

LAZIO

ARICO GIOVANNI - V. Magna Grecia, 71, ROMA
GIGLIO LUIGI E C. s.n.c. - V. Vitruvio, 282, 04023 FORMIA (LT)
METRO IMPORT - V. Donatello, 37 a/b/c, 00193 ROMA
PAOLINI DI CROCE CLAUDIA E C. - V. Paolini, 94, OSTIA LIDO (RM)
SA.MA ELETTRONICA s.n.c. - V. Due Giugno, 34, TIVOLI (RM)

CAMPANIA

COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V. Rosselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)

PUGLIA

ARTEL - V. Guido D'Orso, 9, 70100 BARI
COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO
HELP ITALIA - C.so V. Emanuele, 60, 71100 FOGGIA
SABINO PAULICELLI - V. Fanelli, 231/C, 70100 BARI
VIDEOMANIA - V. Dell'Università, 61, 73100 LECCE
WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

SICILIA

AZETA - V. Canfora, 140, 95100 CATANIA
COMPUTER LINE - V. Calligratide, 104, 92100 AGRIGENTO
COMPUTER TIME - V. Garibaldi, 116/A, 96014 FLORIDIA (SR)
DATA BIT 2000 - V. Verdi, 3, 92025 CASTELTERMINI (AG)
HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50 C/D/E, 90100 PALERMO
IL NANO VERDE - V. Bentivegna, 85, 90100 PALERMO
NIWA POINT - V. M. Bonanno, 23, 96100 SIRACUSA
NUOVA DIMENSIONE - V. Boganza, 11, 98100 MESSINA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, 98100 MESSINA
PRISMA COMPUTER - V. Amantea, 53, 95100 CATANIA

SARDEGNA

COMPUTER SHOP - V. Oristano, 12, CAGLIARI
VIDEO GAMES - V. dei Mille, 17, SASSARI

Esigi solo Software originale

dosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuzione Esclusiva

C.T.O.

PER AMIGA A L. 49.900

ACQUISTANDO:

- **BUDOKAN**
- **THE IMMORTAL**
- **SWORD OF...**
- **PROJECTYLE**
- **FLOOD**

OGNUNO INCLUDE ALLO STESSO PREZZO

FERRARI FORMULA ONE

IL SIMULATORE DI GUIDA CHE TI PORTA SUI PIÙ IMPORTANTI CIRCUITI DEL MONDO

COMPRI 2 PAGHI 1

ACQUISTANDO:

- **STAR FLIGHT**
- **IMPERIUM**
- **SKI OR DIE**
- **MAGIC FLY**
- **688 ATTACK SUB**

OGNUNO INCLUDE ALLO STESSO PREZZO

INTERCEPTOR

IL SIMULATORE CHE HA BATTUTO TUTTI I RECORD DI VENDITA

COMPRI 2 PAGHI 1

MANUALI IN LINGUA ITALIANA

http://www.oldgamesitalia.net/

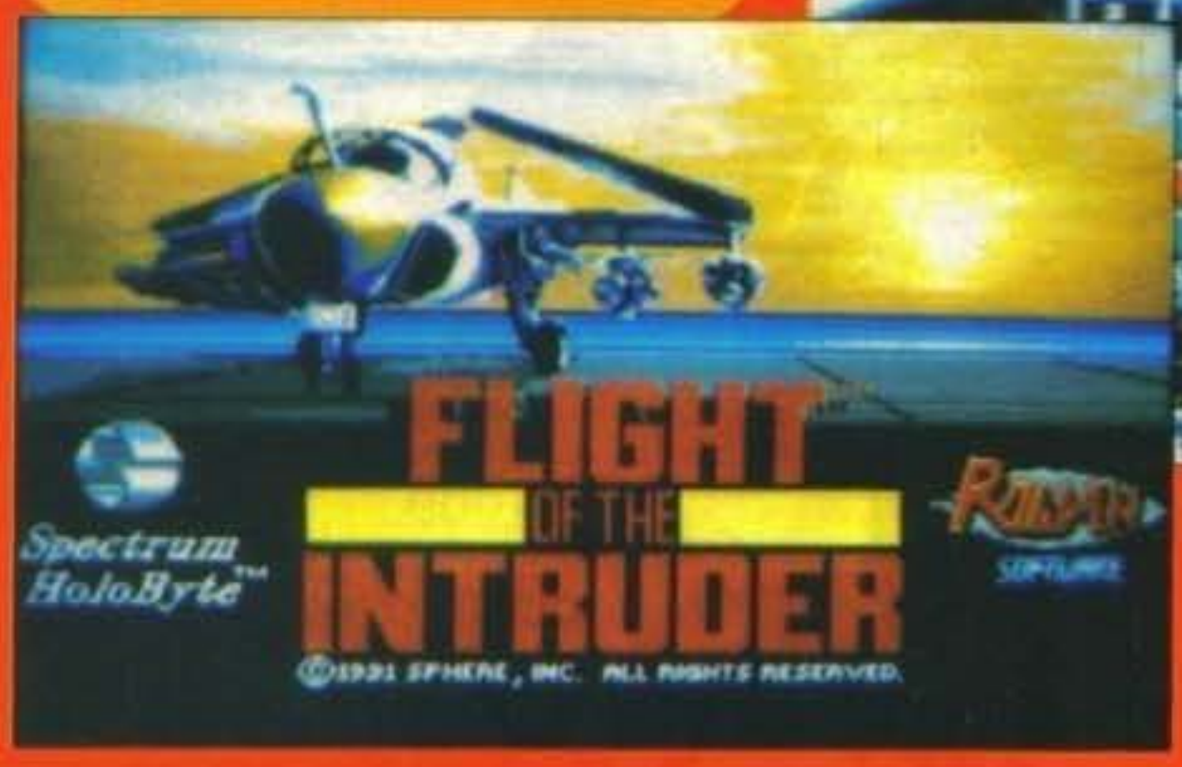
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Spectrum HoloByte, per Amiga L. 59.900

Sapete qual è quell'ortaggio che se rivestito d'oro si trasforma in un Grumman A-6? No? E allora chiedetelo al vostro fruttivendolo (o proseguite a leggere).



Comincio subito col darvi la risposta: il finocchio!!! Dopo avervi scandalizzato e deluso con un indovinello così apparentemente assurdo (effettivamente... NdMax), devo proprio darvene la spiegazione, altrimenti prima o poi sotto casa mia vedrò balenare i roghi dell'Inquisizione! L'indovinello è facilmente giustificato: "Queef" (finocchio, appunto) è il dispregiativo nomignolo che i piloti da combattimento hanno affibbiato all'A-6, essendo quest'ultimo un bombardiere e ricoprendo ai loro occhi un ruolo da Cenerentolo. Naturalmente i piloti dell'Intruder non sono d'accordo, anche perché il loro apparecchio è ben più costoso di un moderno caccia, ma devono stare comunque zitti perché nessuno in marina considera benevolmente le furibonde liti tra piloti. Manca il rivestimento d'oro; tranquilli, non l'ho scordato: semplicemente la cupola trasparente della cabina è ricoperta con un sottilissimo strato d'oro puro, allo scopo di filtrare radiazioni pericolose. Soddisfatti o rimborsati? Dopo essere stato picchiato a sangue dalle masse inselvaggite posso finalmente parlarvi del gioco. Si tratta di un doppio simulatore di volo multiaereo con combattimenti: doppio perché è stato simulato l'Intruder ma anche il più famoso Phantom, e multiaereo perché le missioni sono eseguite da squadroni di quattro aerei alleati. Questa, in sostanza, è un offerta "2 per 1" che si traduce anche in un "4 per 1": la matematica c'insegna che ne risulterebbe un "8 per 1", per cui il programma sarebbe praticamente regalato. In un certo senso è così: in ogni momento è possibile cambiare aereo durante il gioco, fermo restando che quelli che non pilotate devono essere lasciati all'Amiga, e sono stati ricostruiti precisi modelli di volo per due aerei diversi in un solo programma. Le missioni con quattro aerei alla volta sono più facili di quel che potreste credere: ogni aereo ha in realtà a bordo un equipaggio digitale; ne esiste una intera libreria, e ognuno ha le proprie caratteristiche ed attitudini. In questo modo ci sono sempre piloti "veri" in ogni aereo, e non un pedestre pilota automatico. Ogni equipaggio riceve meriti ed esperienza in base a ciò che ha combinato di buono in ogni missione, potrebbe essere il vostro o uno degli altri tre; è anche possibile una drammatica morte, nel qual caso dovrete ricominciare con un equipaggio base. Le missioni sono essenzialmente di due tipi: bombardamenti (pilotando l'Intruder) e combattimenti aerei (a bordo del Phantom), e infatti esistono distinte sezioni del gioco per i due aerei; questo non proibisce missioni miste - che ci sono - condotte da uno squadrone di Intruder e uno di Phantom, per un totale di otto aerei "amici" contemporaneamente! Se invece vi sentite strategicissimi, potete starvene comodi a terra e lavorare come organizzatore delle missioni, decidendo tutti i parametri cruciali per ogni volo e lasciando ad altri il compito di vendere ben cara la pelle.

W.B.

Amiga

Sapete una cosa? Probabilmente è meglio questa versione per Amiga di quella per PC (noto per essere assai dotato in campo simulativo). Le ragioni? Prima di tutto metterei la qualità del sonoro: tutti noi sedicibittisti sappiamo che la potenza sonora di Picci ha urgente bisogno di vitamine, ma FOTI su PC aveva un audio - anche digitalizzato - orrido, oltre che in dosi minime. Su Amiga abbiamo un sonoro degno di rispetto, e, a questo punto devo buttare nel calderone dei pregi anche la grafica, che è fluida e veloce più o meno come su un 286/12. Non è assolutamente poco quando parliamo di grafica 3D, se teniamo conto che la potenza di calcolo di un 68000/8 è paragonabile a quella di un 286 con pari frequenza di lavoro. Considerazioni tecniche a parte, tutto il resto è rimasto invariato: la molteplicità dei ruoli che potete assumere in FOTI lo rende un gioco decisamente poliedrico e interessante, con missioni strategiche e ben dettagliate. I contro stanno essenzialmente nel numero di missioni non elevato e nelle dimensioni dello scenario abbastanza ristrette: in questo senso è simile a Falcon, e gli autori sono pure gli stessi. E' comunque un simulatore piuttosto interessante e di elevata categoria: i vari livelli di difficoltà facilitano l'approccio da parte degli inesperti ma non è stato concepito per un approccio di tipo arcade, ragion per cui chi preferisce semplici giochi di azione si consideri dissuaso dall'acquisto. Attenzione, infine: se non avete almeno 1Mb di RAM dovrete rinunciare al sonoro e anche ad altre possibilità del gioco, per cui togliete almeno quattro unità al globale per una valutazione più realistica.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Spectrum HoloByte, per Amiga L. 69.900

FALCON

The classic collection

GAMES machine

STAR PLAYER

Sul dorso del nostro Amiga atterra, con gran leggerezza, la versione completa di Falcon, presentata come un'unica raccolta. Essa include, in sostanza, Falcon versione originale più i due dischi missione che sono usciti in seguito, ed è dotata ovviamente di tutta la manualistica necessaria. Abbiamo quindi le dodici missioni del gioco originale, più altrettante su ogni disco aggiuntivo, per un totale di trentasei sui tre differenti compi di battaglia. Per i più disinformati preciso che Falcon è un accurato simulatore di volo di F-16 con missioni di combattimento; ricorderete senz'altro come il gioco sia stato sensibilmente acclamato, dal canto mio non posso far altro che ribadire una qualità complessiva considerevolmente migliore del mezzo pasticcio che era la versione PC. Sul video ammireremo una grafica riuscita e completa, senza sacrificare nulla all'indispensabile velocità. Il responso ai comandi e la sensibilità generica di volo sono piuttosto convincenti, in particolare lo HUD sprizza scintille se paragonato ad altri. Questo sembra uno dei pochi simulatori in cui sono veramente computate le differenze di peso in volo, e ci offre un'azione di gioco nel complesso eccellente. Saremo totalmente liberi dagli assillanti intrighi politici firmati MicroProse, ma in verità i tre scenari sono un po' ridotti: bastano pochi minuti di volo per attraversarli completamente; è normalmente previsto il gioco a due potendo collegare via cavo due Amiga vicini (ma quanti li hanno?). Una particolarità molto sensibile è che oggetti distrutti in una missione rimangono tali nel proseguimento del gioco, questo significa che anziché avere missioni completamente isolate tra loro potremo impostare veramente le nostre azioni come una campagna strategica. Tirando le somme è indubbiamente una "raccolta" altamente desiderabile per gli appassionati del settore: se non possedete Falcon è un acquisto quasi obbligatorio, mentre se vi mancano solo i dischi di missioni potrebbe sempre convenirvi; ne stia alla larga chi detesta i giochi impegnati.

GLOBALE
94%

FALCON TORNA A VOLARE...

Svariati mesi fa pubblicammo un articolo che annunciava lo sviluppo di Falcon 3.0 per Piccì; in questi giorni ne abbiamo potuto vedere un demo interattivo, ed eccoci qui a raccontarvi le nostre impressioni. La nota saliente di Falcon 3.0 è l'utilizzo del coprocessore matematico per effettuare calcoli addizionali in grado di fornire un modello di volo estremamente accurato. Questo non significa che il chip 80x87 sia obbligatorio, ma semplicemente che avendolo è possibile dare una vigorosa spinta al realismo di volo. Il demo fornitoci prevedeva solo duelli aerei, ed era ambientato in una zona abbastanza ristretta: il gioco finito dovrebbe coprire una superficie vastissima su tre autentici scenari, sopperendo così al senso di claustrofobia che davano gli scenari di Falcon originale. La grafica esterna è modellata sui contorni geografici (anziché avere il classico tavolo da biliardo con piramidi) e ci sono anche tonnellate di videate - anche animate - in MCGA 256 colori; il programma completo prevederà il gioco a due via modem. Le prime impressioni di volo su un 286/12 con 287/8 sono abbastanza interessanti, ma vi diremo tutto con sicurezza quando potremo mettere le zanne sulla versione definitiva.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

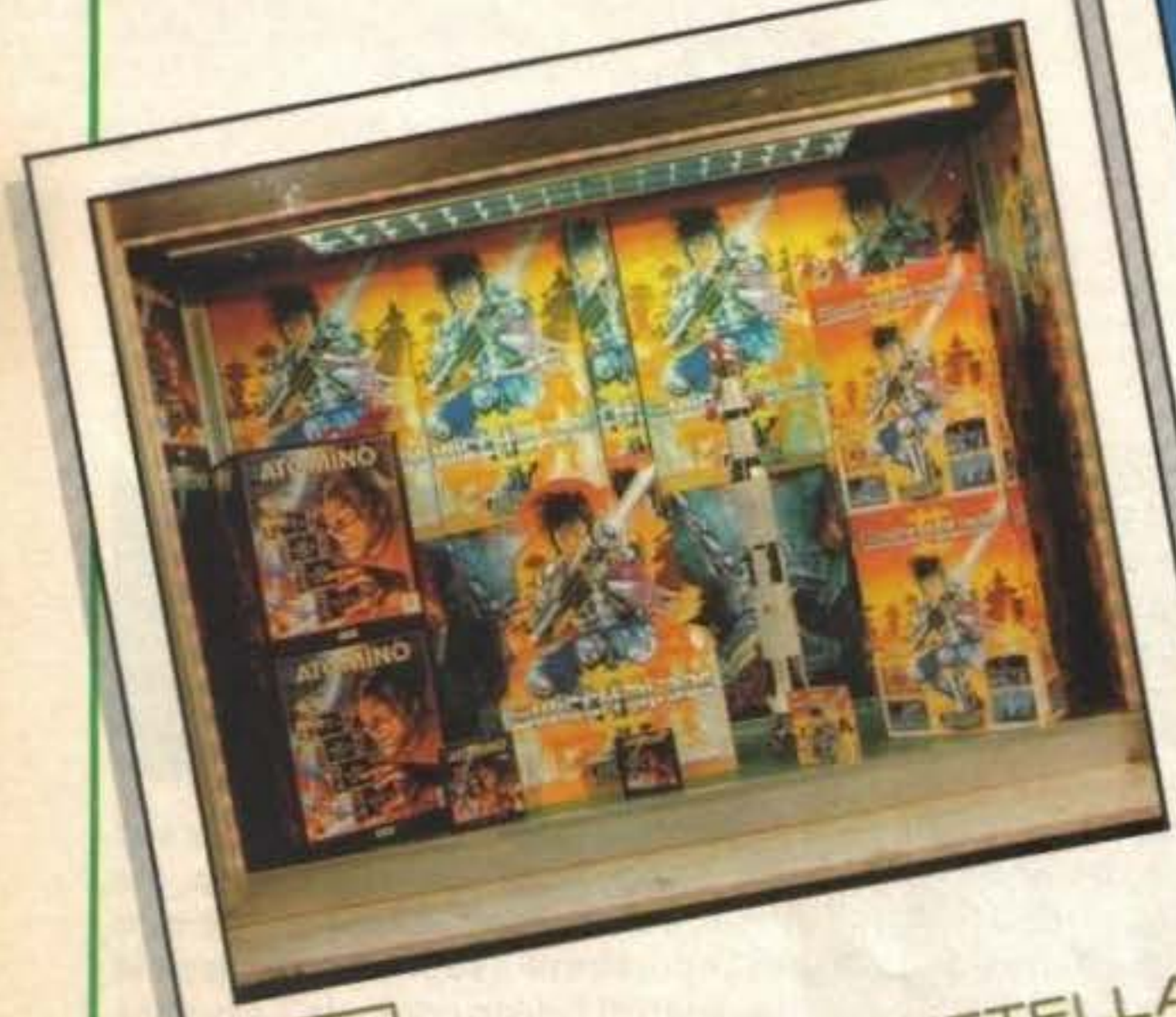
PROGETTAZIONE GRAFICA: CARLO MATTONI - GAVIRATE (VA)

VETRINE VINCENTI

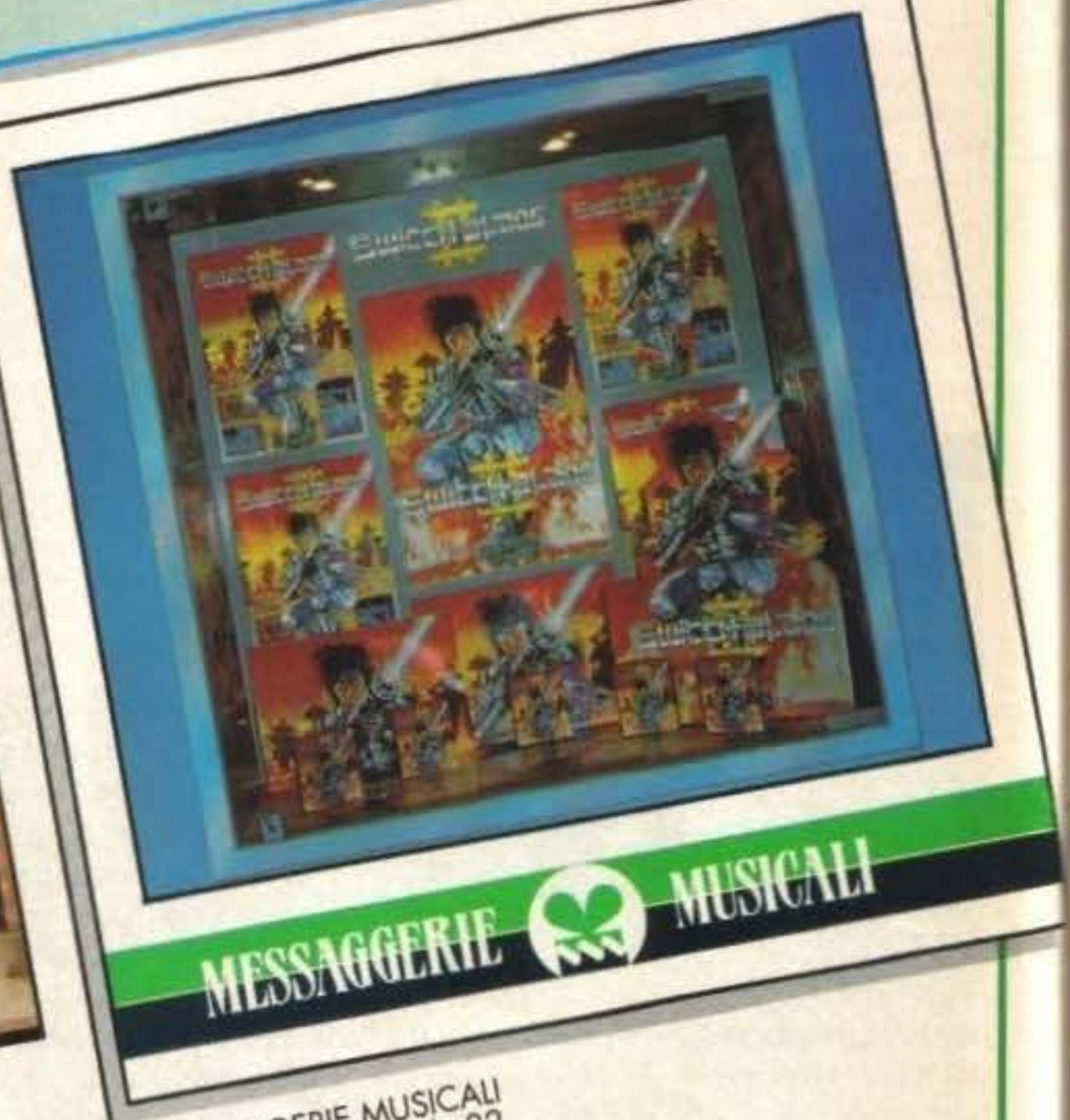
SOFT center

per un servizio migliore

CERQUETELLA PIERINO
Via Spalato 126
MACERATA



PIERO CERQUETELLA



MESSAGGERIE MUSICALI

MESSAGGERIE MUSICALI
C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI,11 a MILANO

Tel.02/8464960 r.a. fax.02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£ 790000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£ 300000
A500 1MB,1084S COLORE	£1200000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£ 280000
A500 1MB,1230,1084S	£1470000	MONITOR COLORE 1084S	£ 450000
A2000 NUOVA VERSIONE	£1350000	SOUND BLASTER	£ 300000
A2000 CON 1084S, 1230	£1650000	VIDEON III PER AMIGA	£ 550000
A2000 CON 1084S COLORE	£1800000	HD PER A500 GVP DA...	£ 890000
A3000.....	£ TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£ 160000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 1450000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 2200000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 3100000
AT486/125 1MB,HD125,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 4700000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	£ 4950000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

.....E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE!!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Centro Assistenza Autorizzato

COMMODORE

che vi offre professionalità
cortesia e soprattutto rapidità
di intervento con un **risparmio**
del 10% ad ogni riparazione
effettuata presentando questa rivista
all'accettazione

ASSI COOP S.r.l.

P.zza Napoli,24 - Milano

tel. 4229506

Istallazione di ADD-ON e
DISTRIBUTORI DI VIDEOGAME

TecnoShop

Amiga 500 (garanzia Commodore Italia) appetizer completo	L. 649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + gradito omaggio	L. 269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L.1.169.000
Penna ottica per Amiga	L. 29.000
Boot Selector per Amiga	L. 19.000
Espansione A501 originale Commodore con garanzia	L. 119.000
Action replay 2 per Amiga 500	L. 169.000
Mouse Selector	L. 29.000
Interfaccia 4 Joistick per giochi di calcio, pallavolo ecc.	L. 29.000
Disponibili tutti i joistick della serie Quickjoy in mega offerta speciale	
VIDEON 3.0 con Photon Paint 2.0 in omaggio a sole	L. 565.000
Tappetino Mouse - Pad antistatico	L. 12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	L. 5.000
Espansione 512K senza orologio	L. 79.000
Dischetti marcati T/S garantiti al 100% da 3.5" 2DD compresi di etichette (minimo 100 pezzi)	L. 750
Contenitori Posso 31/2 150 posti a cassetto	L. 35.000
Contenitori in plastica trasparente 80 posti con chiave in metallo	L. 18.500
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantitativi)	L. 5.000

Migliaia di programmi, sempre ultimissime novità, importazione diretta dai paesi di produzione con arrivi settimanali
Disponibili tutti gli accessori per il Commodore 64, Amiga e PC
Disponibile tutta la cavetteria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.
Assistenza tecnica per tutti i computer
Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia.
Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine.
Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743200 - Fax - 081/5743200

CONSOLE

SEGA MEGA DRIVE L. 290.000
SEGA GAME GEAR L. 280.000
NINTENDO GAME BOY L. 168.000
NINTENDO SUPER FAMICOM L. 545.000

AMIGA

ESPANSIONE 512Kb INTERNA - L.70.000
HOME VIDEO KIT - L. 999.000
CDTV IL MULTIMEDIALE - L. 1.200.000

DISK BULK 3.5" L. 750
(ORDINE MINIMO 100)

Stampanti CITIZEN

120D+	80 Col. 9 aghi	L.350.000
124D	80 Col. 24 aghi	L.550.000
Swift 9	80 Col. 9 aghi opz.Colore	L.500.000
Swift 24	80 Col. 24 aghi opz.Colore	L.750.000

MATRIX

Via Massena 38b,TORINO - TELARACK N.011/5613232
Via Monginevro 1,TORINO - TEL. 011/3852012 FAX. 011/3856939

*** HARD DISK ***

CON HARD DISK QUANTUM 52 Mb
OKTAGON PER AMIGA 500 - L. 1.100.000
ALF 2 PER AMIGA 2000 L. 830.000
ALF 3 PER A 2000/3000 L. 940.000

A 590 ORIGINALE ESP. A 2 Mb - L.640.000
H.D. 20 Mb WEST.DIGIT. E CONTROLLER XT BUS - L.350.000
H.D. 40 Mb SEAGATE AT BUS - L. 400.000

!!! CORSI !!! CORSI !!! CORSI !!!
INTRODUZIONE ALL'MS-DOS - 6 ORE
INTRODUZIONE ALL'AMIGA-DOS - 6 ORE
LAVORARE CON WINWORD - 12 ORE
LAVORARE CON WORDSTAR - 12 ORE

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX

VENDITA PER CORRISPONDENZA:Tel.011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gremlin per Amiga/ St L. 49.900

PEGASUS

Satana, il padre del Male, ha viaggiato nello spazio e nel tempo per impadronirsi dei cinque cristalli della reincarnazione dell'anima. Se riuscirà nel suo intento, il male si impadronirà di ogni mortale, e sarà la fine. Non c'è male come inizio, no?!?

Allora, il concetto è sempre lo stesso: riuscire a sconfiggere il "cattivone" di turno. E questa è la volta di Satana. Pegasus è un po' un ibrido, nel senso che è sia una specie di platform game, sia una specie di shoot'em up. Il vostro compito è quello di superare una cosa come 5 stadi diversi (sono i cinque mondi in cui è passato Satana) divisi in dieci livelli. La metà di questi livelli consiste in uno shoot'em up a scrolling orizzontale dove voi, Perseo, e il vostro fido Pegaso, volerete nel cielo e sparerete contro creature di ogni forma e dimensione, nonché contro strani oggetti che da terra vi sparano dei proiettili magici. Gli altri cinque, invece, sono sequenze arcade, sempre a scrolling orizzontale, in cui voi vi ritroverete a piedi pronti a combattere con la spada contro un'altra serie di mostri. Insomma, per ognuna delle cinque sezioni voi dovrete: volare, camminare, volare, camminare, volare, camminare, volare, camminare, volare e, infine, se non ho perso il conto, camminare.

Le cinque sezioni sono queste: La Natura, il regno del mondo selvaggio; La Morte, il Regno della fine della vita; Il Fato, il Regno di ghiaccio; La Guerra, il Regno del sangue e infine Satana, il Regno delle fiamme eterne.

Ogni volta che colpirete un nemico guadagnerete punti, come è ovvio, ma alcuni di questi lasceranno cadere dei bonus che possono consistere in frammenti di cristallo, potenza, energia, oppure smart bomb che attiverete tenendo premuto il tasto di fuoco.

Insomma, avrete capito che non c'è molto da dire su questo gioco. A me sa tanto di datato e dejavu. E poi è davvero troppo lungo. Bah, a Satana l'ardua sentenza...

Stefano Gallarini

Amiga

Sono rimasto deluso da questo gioco. Non mi piace graficamente (ma questo è un gusto personale)(anche a me indispone, ndMax), non mi piace molto la storia, in generale non mi ha fatto una buona impressione. E' vero che lo scrolling è molto buono, la grafica parallattica anche, il sonoro gradevole, ma tutto sa di già visto, di già giocato. Attualmente su Amiga ci sono giochi che riescono a sfruttare al meglio le capacità tecniche di questo computer, a me pare che Pegaso se le sia dimenticate (o non le abbia mai studiate) e così mi sa che Satana avrà la meglio.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
67%

AMIGA MEMORY CENTER
PRODUZIONE E VENDITA SCHEDE DI ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

AMIGA 500
ESP. 512 KB 69.000
ESP. 1,5 MB 220.000
ESP. 2 MB 290.000
ESP. 4 MB 440.000

AMIGA 1000
ESP. 1 MB 290.000
ESP. 2 MB 390.000
RAM 44256-41100
MODULI SIMM

AMIGA 2000
ESP. 2 MB 390.000
ESP. 4 MB 550.000
ESP. 8 MB 790.000

COMPUTERS
AMIGA 500+512KB 750.000
AMIGA 2000+2MB 1.690.000

GENLOCK
MK II PLUS 350.000
NERIKI 1189 YC 1.490.000
SCANLOCK SVHS 1.290.000

STAMPANTI
XEROX 4020 1.190.000
HP PAINTJET 1.690.000
NEC P7 PLUS 990.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

AMIGA PRINT SERVICE
STAMPA LASER (HP) INKJET A COLORI (HP PAINTJET/XEROX 4020)
FOTO (HITACHI VIDEO PRINTER) DIAPOSITIVE (POLAROID FREEZE FRAME)

AMIGA SCHOOL
CORSI DI VIDEOTITOLAZIONE E DESK TOP PUBLISHING

COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E MS-DOS NUOVI O USATI ANCHE IN PERMUTA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

PC WARE - TEL. 06/7912121 - TEL-FAX 06/7910643
SHOW ROOM : VIA G. MARCONI 21 - CIAMPINO (RM)
SI RICEVE PER APPUNTAMENTO

AMIGA VARIE USATO
COMMODORE HD20 390.0
HARDITAL HD 30 490.0
SUPRA HD 30 590.0
TAV. EASYL 500 490.0
TELECAMERA B/N 290.0
KCS PC BOAR 470.0
RGB SPLITTER 290.0
ACTION REPLAY 90.0
DIGI VIEW 90.0
EASY VIEW 150.0
PRO SOUND DIGI 250.0
GENLOCK A2000 250.0
MODEM 2400 170.0
JANUS XT 390.0
MIDI AMIGA 90.0

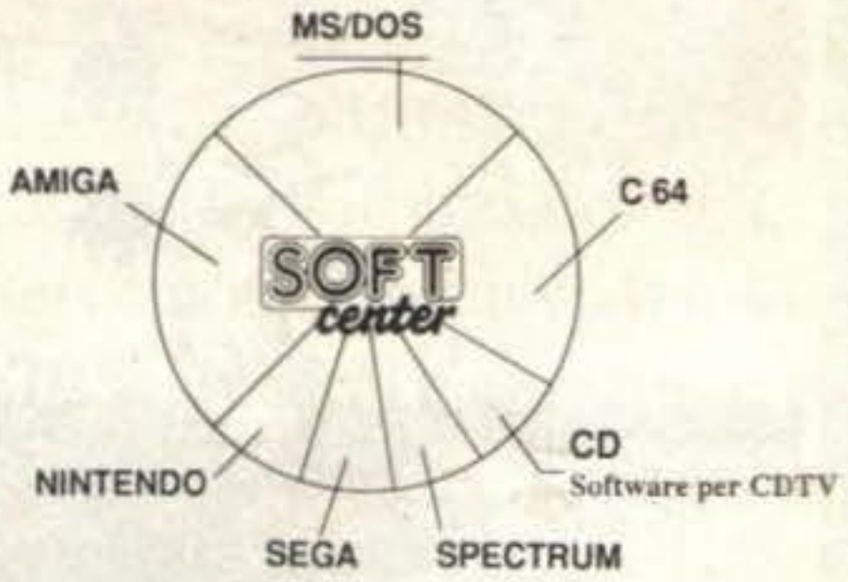
MS-DOS VARIE
SOUND BLASTER 290.00
COPR. 287 290.00
COPR. 387 390.00
MODEM 2400 170.00
MOUSE VARI da 50.00
SCHERMO 3M 150.00

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE
SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO



SCONTO 10%

COMMODORE POINT

AMIGA 500	£.	729.000
AMIGA 2000	£.	1.490.000
AMIGA 3000	£.	telefonare
CD TV *(novità)*	£.	telefonare

ACCESSORI PER COMMODORE

VIDEON 3 *(digitalizzatore video + Photon paint 2.0 in italiano)*	£.	599.000
CANON ION *per riprese fotografiche*	£.	telefonare
SCANNER *a partire da*	£.	439.000

LINEA PC/MS-DOS

80286 con HD da 40 Mb VGA *monitor monocromatico a partire da*	£.	1.725.000

ACCESSORI MS/DOS

AD LIB *Scheda musicale*	£.	199.000
CANON ION PC KIT(*Videocamera a colori + scheda digitalizzatrice +software gestione immagine in tutti i formati*)	£.	2.740.000
MODEM *interni ed esterni a partire da*	£.	294.000

"PREZZI IVA INCLUSA"

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ELETTRONICA CENTOSTELLE S.r.l.

Via Centostelle, 5/a - Firenze - Telefono (055) 61.02.51 - 60.81.07 - Fax 61.13.02

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	650	620	570
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1000

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.800
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 4.000 — 180'' L. 4.500
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI
Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza
Per informazioni & ordini telefona allo
(031) 300.174
CATALOGO A COLORI GRATUITO!

FEMME FATALE
(V.M. 18)

AMIGA LIT. 69.000
Data disks: 5 volumi a Lit. 30.000 cad.
ORA ANCHE PER PC IBM LIT. 69.000
Data disk 1 a Lit. 40.000

GAMEBOY™

BATMAN	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BUBBLE BOBBLE	59.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE	69.000
CHASE HQ	59.000
DUCK TALES	59.000
DRAGONS LAIR	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000

DAL 15 NOVEMBRE FINO A NATALE IN OGNI SPEDIZIONE TROVI UNA SIMPATICA SORPRESA...
BUON NATALE DA SOFTMAIL!

AMIGA™

AH73 THUNDERHAWK	59.000
AMOS COMPILER + UPDATER 1.3	TEL.
AMOS 3D + UPDATER 1.3	TEL.
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
DOUBLE DOUBLE BILL (CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS)	59.900
FLIGHT OF THE INTRUDERS	59.900
F15 STRIKE EAGLE II	79.900
HARPOON CHALLENGE PACK (CONTIENE: HARPOON, DATA #2, SCENERY EDITOR, STRATEGY GUIDE)	159.000
HARPOON SCENARIO EDITOR	69.000
HEART OF CHINA	TEL.
KING QUEST V	TEL.
LAST BATTLE	49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	49.900
MIDWINTER II	TEL.

PC IBM™

ADD: COLLECTION LIMITED EDITION (CONTIENE: POOL OF RADIANCE, CURSE OF AZURE, SECRET OF SILVER)	129.000
ARACHNOPHOBIA	49.900
A10 TANK ENHANCED 1.5 (VGA/DUAL)	89.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
F117-A NIGHTHAWK	89.900
F16 FALCON V3	TEL.
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	69.900
GUNSHIP 2000	89.900
HARPOON SCENARIO EDITOR (SOLO 5")	79.000
LEISURE SUIT LARRY V	89.900
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD)	69.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (DUAL HD)	59.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POOLS OF DARKNESS	TEL.
SECRET OF MONKEY ISLAND (256 COL)	89.000
(CONTIENE IL DEMO)	TEL.

ILLUMINATOR (GIOCA ANCHE AL BUIO!)	35.000

PER TUTTI GLI ALTRI ACCESSORI TELEFONA

MARU'S MISSION	54.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE	64.000
NAVY SEALS	59.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	TEL.
THE SIMPSONS	TEL.
WWF SUPERSTARS	59.000

MEGADRIVE™

HARDBALL (8 MEGA)	70.000
FORGOTTEN WORLDS	99.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (8 MEGA)	89.000
ONSLAUGHT	70.000
RASTAN SAGA II	99.000
STAR CONTROL (5 MEGA)	89.000
TURRICAN	89.000

SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW SORCERER	59.900
SILENT SERVICE II	79.900
THE PERFECT GENERAL	89.000
WING COMMANDER	TEL.
WWF WRESTLING	TEL.

HINT BOOKS & CDTV™ TELEFONA

ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS
AMIGA LIT. 59.000
PC IBM (512K, VGA, DRIVE HD) LIT. 69.000
DEMO LIT. 10.000

SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
SUBLOGIC: ULTIMISSIME NOVITÀ GIÀ DISPONIBILI	TEL.
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
WING COMMANDER 2	79.900
WING COMMANDER 2: SPEECH PACK	29.000
WINTER CHALLENGE (DUAL)	59.000

First Class

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
*** GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE ***

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

Spese di spedizione Lit. 6.000
TOTALE LIT.
Pagherò al postino in contrassegno
Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EMPIRE, per PC L. 69.900

MEGATRAVELLER II

Trecentomila anni fa gli Antichi perirono nelle fauci di una violentissima guerra fratricida, lasciando alla civiltà stellare soltanto una serie di misteriosi edifici.

GAMES machine

STAR PLAYER

Durante le riprese di un documentario lor dedicato, presso uno di detti edifici sul pianeta Rhylanor, un incomprensibile macchinario è avviato da ignoti sabotatori, e inizia a vomitare melma purpurea altamente velenosa. Nessuno scienziato mobilitabile all'istante è in grado di fermare la macchina, e dopo breve tempo l'edificio è completamente intasato dalla micidiale melma, che inizia a spargersi sulla verde superficie di Rhylanor contaminandola sistematicamente. Poco dopo il governo locale lancia un disperato bando promettendo mezzo miliardo di crediti siderali - la più grande ricompensa mai offerta - a chiunque riesca a fermare il venefico viscidume in tempo utile. Due giorni dopo, in un lussuoso appartamento d'albergo a Rhylanor Astropoli, cinque intrepidi personaggi ascoltano il bando e decidono di fiondarsi nell'impresa.
Quei cinque sono i migliori avventurieri della galassia, e sono il vostro alter ego in questo gioco: si tratta infatti d'un gioco di ruolo spaziale dove potete usare fino a cinque personaggi, da condurre alla ricerca di info sugli Antichi; il vostro scopo finale è infatti arrestare la malefetta macchina da loro prodotta, prima che Rhylanor diventi una sfera di veleno color fucsia.
Però attenzione: MT2 è qualcosa in più d'un semplice gioco di ruolo, perché include un bel po' di cosette che i suoi 2,6 Mb richiesti sull'ardisco (come già saprete è un termine familiare per "hard disk", copyright WB 1991) lasciano presagire. Innanzitutto c'è un bel vagone di grafica MCGA 256 colori, ripartito fra schermate statiche e animate. Come contorno abbiamo una gestione molto interessante dei personaggi: MT2 ha infatti una sofisticata sezione di generazione personaggi, unita ad un interessante sistema di comportamento in gioco. Sulla creazione di personaggi vi dirò che, oltre a crearli, gli farete vivere un'intera carriera per forgiarne le abilità di base PRIMA che questi possano metter piede nel gioco. Sul sistema di comportamento (nomato PAL) c'è da dire che loro stessi decidono che cosa fare in certe circostanze, e ve lo comunicano pure. Ad esempio, in combattimento agiscono tutti per conto proprio al meglio delle loro possibilità e del rispettivo equipaggiamento, nelle astronavi scelgono loro le postazioni di comando più consone alle proprie caratteristiche, vi danno consigli sensati durante il gioco - se sono abbastanza intelligenti - e vi avvertono perfino in caso di riuscito contrabbando alla dogana!
Chiude la rassegna delle novità un'intera sezione mercantile tipo Elite o Space rogue, dove potete perfino cambiare astronave avendo abbastanza verdoni. Non è poco, vero? Aggiungete pure che il gioco è ambientato in uno spezzone di galassia con 117 pianeti completamente esplorabili, ognuno con morfologia e città proprie, e ogni città ospita diversi personaggi con cui si può interagire.
Adesso devo davvero smettere, altrimenti rischio di provocare inestricabili giungle di pubblico davanti ai negozi di softwarez (per dirla come Neuromancer): vi illustrerò meglio l'ambiente di gioco.
Innanzitutto il video è diviso in tre aree di base: icone e salute dei personaggi in alto, area di stato a destra, e area di gioco nel resto dello schermo; l'area di gioco è ovviamente destinata a rappre-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sentare gli immediati paraggi. Quando sarete su un pianete vedrete sempre il vostro gruppetto al centro (sia esso a piedi o motorizzato) di tale area, secondo una visuale aerea scorrevole dei dintorni. Questa visuale ha tre livelli di ingrandimento ed è di tre tipi: dentro le città, fuori dalle città, dentro edifici esterni. Nel primo caso vedrete gli edifici cittadini, diversamente disegnati a seconda della funzione e del livello tecnologico del pianeta. Per le strade urbane vagano i cittadini, e a seconda del livello di popolazione di quel pianeta ne vedrete tanti o pochi. Potete fermarli e parlargli, oppure essere fermati da qualche proiettile uscito "per sbaglio" dal fucile di qualcuno mentre lo stava pulendo. In tal caso si combatte: voi comandate il personaggio guida, e gli altri agiscono indipendentemente. Muoversi sulla superficie planetaria è

quasi uguale a muoversi in città, solo che non c'è anima viva. Persistono i tre livelli di zoom, ed esplorando potreste trovare le altre città (se ci sono) o edifici particolari. Dentro questi ultimi si vede solo con l'ingrandimento massimo - che vi mostra una zona ristretta - ma fondamentalmente è come sopra: voi vi muovete e il paesaggio scorre. Per aiutarvi a trovare in fretta gli edifici importanti tutte le città hanno la stessa planimetria, ma non sempre troverete certi edifici: le città più progredite hanno tutto - o quasi - e un ottimo spazioporto, mentre gli avamposti isolati su palle di fango siderali hanno poco o nulla, come cosi lo spazioporto è costituito da un poveretto che agita un lumicino da morto sperando di farsi avvistare in tempo da chi sta atterrando In città potrete trovare astroporti, biblioteche, punti di polizia (potete guadagnare arrestando pericolosi delinquenti), negozi, centri di ricerca, alberghi, compagnie di trasporti, edifici residenziali. Le compagnie di trasporti in particolare possono portarvi su altri pianeti (indispensabili se all'inizio del gioco non avete una vostra astronave) o su altre città di uno stesso pianeta. Se invece avete la vostra astronave potrete effettuare compravendite di merci (dai radioattivi in stile Elite ai prodotti per buffoni!) e di astronavi usate. E' da notare che ogni pianeta ha un prefissato livello di tolleranza ale armi individuali: certi pianeti ultradittatoriali non vi consentiranno neanche uno spadino (ma potete sempre tentare di fregare i doganieri), mentre sui mondi più anarchici potrete circolare attrezzati come arsenali ambulanti. Che lo sforzo sia sempre con voi! Megatraveller 2 funziona in VGA/MCGA (256 colori) o EGA/TGA (16 colori), richiede 640K e pilota tutte le più note schede sonore; è ammesso il pilotaggio via mouse, joystick o tastiera, ma solo il primo è veramente indicato.

W.B.

PC

Quanta manna! La creazione dei personaggi è facile e ben più ricca del solito (è stata concepita anche per chi volesse giocare la versione da tavolo), la grafica è sempre bella e ci regala mezzibusti animati davvero pregevoli, la sezione mercantile simil-Elite entusiasmerà gli avidi, il sistema PAL è simpatico e funzionale: insomma, questo gioco lascia assai soddisfatti. La giocabilità vera e propria è al suo meglio col mouse, e finirete ben presto invischiati nella ragnatela di una trama complessa e ricca di sottotrame. Non può essere omessa la vastità dell'universo, con tutti i pianeti che hanno geografie proprie, il gran numero di città visitabili, e il numero ancor più grande di personaggi con cui parlare. Dalla parte dei difetti possiamo mettere un interazione forse un po' ridotta con i personaggi e dialoghi piuttosto rettilinei, e pure un probabile baco nella sezione di vendita che praticamente obbliga a vendere tutto (si può rimediare salvando prima, comunque). Il livello di difficoltà è stato attentamente valutato: un principiante potrebbe destreggiarsi senza troppi problemi, e un esperto troverebbe un mordente innegabile e tanta profondità e ricchezza: iniziatelo, e vi incatenerà al Picci per settimane!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

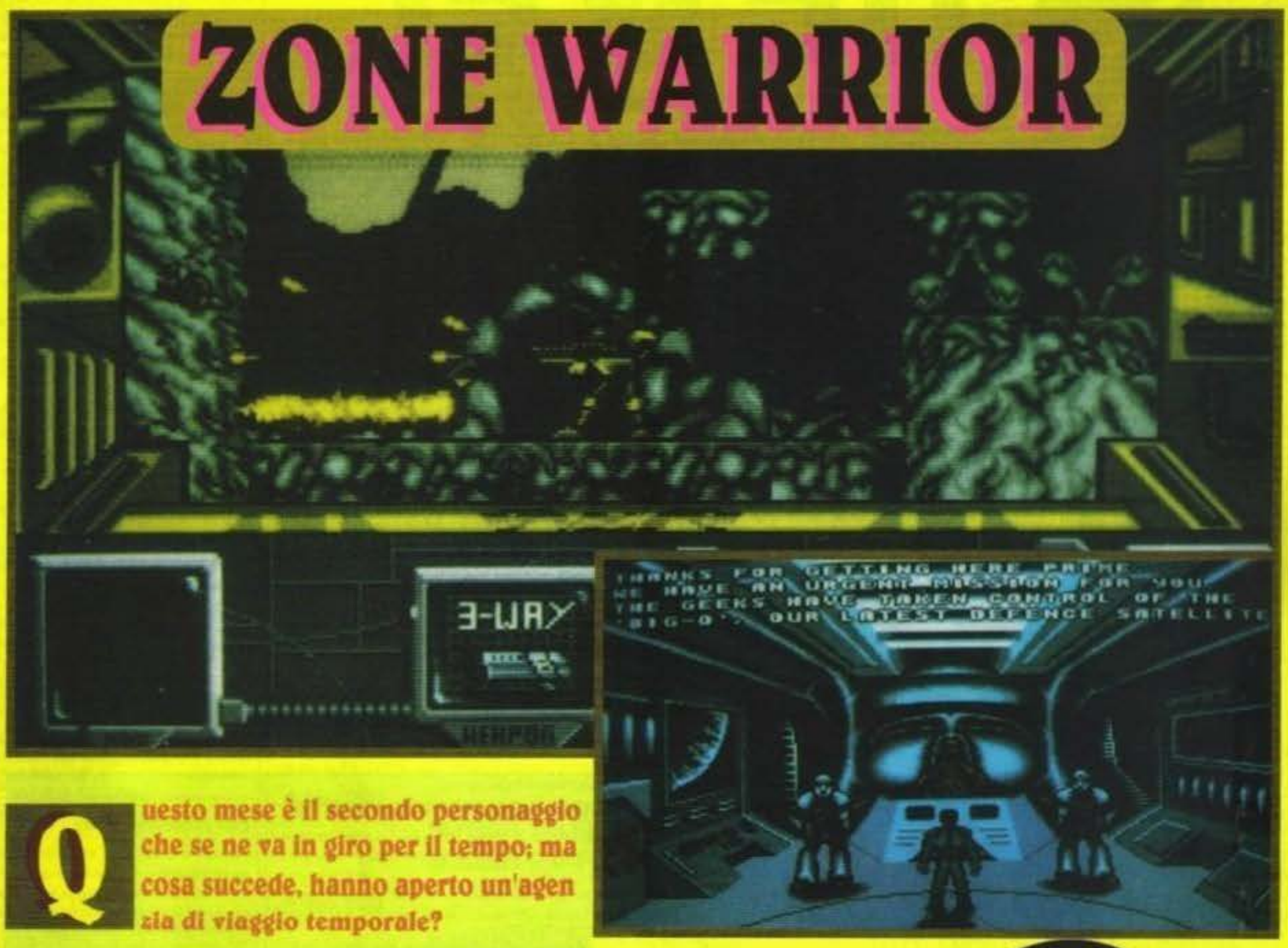
SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES & ACCESSORI
VIDEOGAMES ORIGINALI PER : COMMODORE 64 AMIGA
ATARI PC COMPATIBILI NINTENDO ECC...
JOYSTICK MOUSE CAVETTERIA DISCHI ECC... ECC...
ACCORRETE... VI ASPETTIAMO!!!
SOFT
COLLEGAMENTO "MODEM" SU MIRAGE BBS: TEL. 06/8107817
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Electronic Arts per Amiga, St L. 79.900

ZONE WARRIOR



Questo mese è il secondo personaggio che se ne va in giro per il tempo; ma cosa succede, hanno aperto un'agenzia di viaggio temporale?

Anche oggi non si può star tranquilli a guardare il televisore. Un malvivente disgraziato ed anche piuttosto pazzo ha deciso di tornare nel passato per modificare il corso della storia a tutto svantaggio della razza umana. Ovviamente non hanno potuto chiamare nessun altro che me; me che ho sorpassato tutti gli schifidi mondi tecno-organici di Bydo per eliminare la prima minaccia per l'universo; me che ho distrutto quintali di guardiani di fine livello in Alien Syndrome per portare in salvo un po' di scienziati distratti che hanno dimenticato la data di invasione degli alieni. Va bene, chiederò un ulteriore supplemento per la pensione di valoroso e spappolato combattente.
Stavolta dovrò tornare indietro in tutte le epoche che il simpaticissimo bandito penserà di modificare per impedirlo. Il suo scopo sarebbe quello di rapire le persone "importanti" dell'epoca per evitare che le loro invenzioni facciano fare al progresso il suo corso effettivo, e poi fuggire nella prossima epoca da molestare. La procedura da seguire è, ovviamente, sempre quella: giungere nel posto giusto al momento giusto (mai troppo presto, comunque) e andare avanti spiaccicando a colpi di laser tutto ciò che si muove. Andando avanti nell'esplorazione dei luoghi in cui prende luogo il massacro, potrò trovare delle mappe della zona che sto esplorando, delle cartucce di potenziamento dell'arma che utilizzo, e dei punti di ristoro che mi permettono di rimettermi in forze. Come Questi ultimi due siano arrivati dove effettivamente servano, mi è alquanto oscuro, ma non mi sembra il caso di farne un dramma. Per quel che riguarda, invece le ere che dovrò oltrepassare, dovrebbero essere non più di sei, considerando la quantità di cariche temporali di cui è in possesso il nostro caro fuggiasco. Bah, vado a fare la valigia e parto.
Auguratemi buona fortuna.

Giancarlo Calzetta

Amiga

Siamo tornati ai tempi dello Spectrum o dell' Apple II E (vero Fabio?). Per carità, non che il gioco sia il monocromatico con problemi di "colour clash" e con un sonoro fatto tutto di beep, ma mi riferivo all'azione di gioco da tipico gioco di piattaforme con spara e ammazza tipico di qualche (tanti) annetto fa. Purtroppo per i programmatori di tale gioco i tempi sono cambiati. Sebbene la giocabilità sia piuttosto alta (il personaggio principale si controlla molto bene, e le animazioni che utilizza sono tante e ben fatte) i videogiocatori odierni si attendo effetti speciali e colori ultravivaci, scrolling a tutto schermo e miriadi di sprite che schizzano incontrollati, sonoro mega favoloso con super strumenti digitalizzati. Ma di tutto ciò, solo la musica è fatta in maniera abbastanza coinvolgente da destare interesse. Anche il sistema di scambio dei dischetti è stato organizzato in maniera alquanto "trofida", e la longevità non è granché. Comunque, ci sono un gran numero di fattori positivi. Innanzitutto lo scrolling e tutto ciò che si muove sullo schermo sono molto fluidi, il personaggio principale ha un sacco di animazioni ben fatte e si controlla molto bene; inoltre l'azione di gioco un po' datata ma molto ben fatta piacerà di sicuro ai nostalgici. Bah, io mi son divertito, ma voi provatelo prima di comprarlo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
70%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL®

srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NEWEL - SPECIALISTI IN GENLOCK OLTRE 10 MODELLI PER OGNI ESIGENZA!!!

GENLOCK	L.299.000
PAL GENLOCK 3.0	L.390.000
SUPERGENLOCK	L.590.000
GEN "2"	L.690.000
SUPER VHS-GEN	L.990.000
VIDEOMASTER	L.1.990.000

K090 GENLOCK PER AMIGA

K090 è un sofisticato genlock per AMIGA che ha molti utilizzi diversi; con questo apparecchio singolo e compatto esegue le funzioni di studi di registrazione più cari e ingombranti.
Con il Genlock K090 Vi sarà permesso di:
1) Registrare le animazioni con la meravigliosa grafica dell'AMIGA su videoregistratori standard.
2) Fondere testo e grafica sul video.
3) Utilizzare la Vostra televisione a colori a casa come se fosse un monitor a colori Genlock K090 è lo strumento di cui hai bisogno per creare velocemente quel tipo di rappresentazioni a video che avete sempre immaginato.

CARATTERISTICHE

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Pannello di controllo completamente accessibile.
d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'AMIGA di passare attraverso il Genlock K090 fino al monitor o al registratore, anche se l'AMIGA o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Effetti speciali di dissolvenza e fusione stabili e omogenei.
Il Genlock K090 è il più affidabile genlock per AMIGA che possa offrire tutte queste caratteristiche.

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO

MODO DISSOLVENZA.

Vi permette di passare ad una schermata unicamente grafica ad un'immagine video.
Regolando la manopola nelle due direzioni si avrà una variazione del grado di trasparenza.

MODO AMIGA.

Nessun segnale video sarà visibile (anche se uno è connesso): solo il segnale codificato dall'AMIGA è attivo.

MODO FUSIONE.

L'immagine video è visualizzata con l'immagine dell'AMIGA in primo piano.
Regolando la manopola si avrà una variazione del grado di visibilità dell'immagine grafica fusa.

SPECIFICHE TECNICHE

Compatibilità	AMIGA 500, 1000, 2000, 3000 e ogni video composito PAL
Sorgenti video	Telecamere, videoregistratori, camcorders e lettori di dischi laser
Codificatore	PAL
Interfaccia	D-Sub 23-pin RGB
Input/output	jack RCA
Segnale video	1 Vpp
Alimentazione	Alimentatore + 12 VDC esterno
Modi di visualizzazione	tre modi
Dimensioni	120mm x 202mm x 25mm

L. 299.000

NUOVO AMIGA 500 PLUS A MAGAZZINO

FINALMENTE DISPONIBILE IL LASER DISC PER AMIGA TELEFONARE!!!!

DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

Il NEWEL-ANTIVIRUS è un dispositivo molto efficace e conveniente che permette di evitare devastanti danni causati dai diversi virus dell'AMIGA.

DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Questo display indica constantemente in quale traccia si trova la testina magnetica del Floppy-Drive; questo è molto utile al fine diagnostico del Floppy-Drive stesso.

FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la funzione PROTECT è attiva, nessun dato può essere scritto in qualsiasi porzione del floppy-disk.
Questa caratteristica è applicabile solo al Floppy-Drive esterno collegato all'ANTIVIRUS.

AVVISO DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il K062 genera un bip per avvisare che vi è stato un tentativo di scrittura di dati su una porzione del floppy-disk.

FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è attivata, le normali funzioni di lettura e scrittura sono abilitate ECCETTO per la funzione di scrittura sulla traccia boot-block (system) del Vostro floppy-disk.
La funzione VIRUS coinvolge tutti i Drive interni (dfo) ed i Floppy-Drive esterni del Vostro sistema.

SPECIFICHE TECNICHE

DISPLAY	7 segmenti LED
PESO	0,43 Kg.
DIMENSIONI	102mmx91mmx33mm
TEMPERATURA DI ESERCIZIO	0 - 45

SUPER AMIGA 500 garanzia Commodore Italia.
confezione speciale con software + joystick omaggio L.680.000
SUPER AMIGA 2000 garanzia Commodore Italia.
confezione speciale con software + joystick omaggio L.1.390.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA'

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2
(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di spotteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto: salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprite editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano L. 169.000**

COLORBUSTER PAL

Finalmente disponibile l'avveniristica scheda da 16.800.000 colori, risoluzione in PAL 756 x 580, si collega alla porta porta monitor di qualsiasi Amiga. Comprende 1,5 MB di Ram, processore video custom VLSI a 28 MHZ per il controllo in tempo reale dei 24 bit-plane.È compreso un eccezionale programma grafico a 16 milioni di colori in tempo reale. Colorbuster è compatibile con qualsiasi genlock esterno. Questo prodotto è attualmente il migliore del suo genere disponibile sul mercato, indispensabile per il professionista.

L.1.490.000

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interruttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

vit-bonimba

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

NUOVO CATALOGO PC-MS-DOS & COMPATIBILI/NOVEMBRE 1991

ATTENZIONE!!! TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA!!!

La NEWEL dispone di un completo assortimento di sistemi di elaborazione, la cui linea di assemblaggio è ubicata in Italia; facilitando così notevolmente qualsiasi problema di assistenza con estrema celerità. Ciascun sistema è formato da pezzi di ottima qualità che sottolineano il grado di affidabilità. Ciascun prodotto viene venduto con una garanzia integrale di 12 mesi.
L'assortimento consiste in 4 modelli: il desktop, il mini Tower, il Big Tower ed il Super Torre. Disponibili in varie configurazioni con modernissima piastra madre di ottima qualità basata sui microprocessori 80286, 80386 e i modernissimi 80486.
Tutte le nostre macchine vengono fornite senza sovrapprezzo alcuno nelle seguenti configurazioni base: cabinet Desktop o miniwer, 1 MB Ram, Hard Disk 1 Drive 3" 1/2 (1,44MB) o 5"1/4 (1,2MB), una scheda grafica VGA 256K Ram video 640 x 480 256 colori, 800 x 600 16 colori. Un controller per 2 drive e 2 Hard Disk, una scheda Multi I/0 con 2 seriali e 1 parallela, una tastiera estesa 102 tasti italiana e USA, manuali delle schede, zoccolo per coprocessore 80287.
Le nostre macchine vengono fornite con Hard Disk formattato, pronte all'uso!
Ecco qui a seguire alcuni esempi di configurazioni.

TUTTI CON MOUSE IN OMAGGIO
E CON DR-DOS 5,0 ORIGINALE IN ITALIANO

286 12 MHz. L. 1.190.000
1 MB on board espansibile a 4 - 0 Wait States + HD 20 + 1 Drive 3" 1/2 (1,44 MB) + Scheda VGA 800 x 600 + 2 Seriali e 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Monitor monocromatico VGA + Garanzia 12 mesi. Il tutto Iva 19% compresa

286 16 MHz L. 1.190.000
1 MB Ram on board espandibile a 4 - 0 Wait States + HD 40 Mb AT-BUS 25 ms. + 1 Disk Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi.

386-SX 20 MHz L. 1.450.000
1 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificato di garanzia 12 mesi.

386-25 MHz L. 1.990.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi. ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

386-33 MHz + 64 KB CACHE M. L. 2.290.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi. ATTENZIONE!
"Possibilità HD 130 MB" aggiungendo L. 500.000

386-40 MHz + 64 KB CACHE M. L. 2.690.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi. ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

486 - SX 20 L. 3.190.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi + Corpocessore matematico 487 fornito di serie. ATTENZIONE! "Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

486-33 MHz + 128 KB CACHE M.L. 3.490.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi + Coprocessore matematico 487 fornito di serie. ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

CONFIGURAZIONI AGGIUNTIVE A PREZZI SPECIALI VALIDI SOLO PER ACQUISTI DEI PC

Con secondo Drive	aggiungere	L.	130.000
Con scheda super VGA 1024 x 768 (1 mB) 256 col.	"	L.	200.000
Con O-tec Mouse 100% Microsoft compatibile	"	L.	50.000
Con Hard Disk 130 MB 19 ms. AT-BUS	"	L.	500.000
Con Hard Disk 340 MB 15 ms. AT-BUS	"	L.	1.900.000
Per ogni MB di Ram in più	"	L.	99.000

NUOVI PRODOTTI OFFERTA

MUSIC CARD (AD-LIB comp.) L. 198.000
SOUND BLASTER L. 298.000
SOUND BLASTER PROFESSIONAL L. 498.000
SCHEDA TELEVIDEO PC L. 299.000
SCHEDA GRAFICA VGA 256K L. 99.000
RAM MOD. SIMM 1MB 70ns L. 99.000
MONITOR VGA-MONO L. 249.000
MONITOR VGA COLOR L. 549.000
MONITOR VGA COLOR 1024x768 L. 699.000
MONITOR NEC 3FG color Multisync 1024x768 Novità L.1.290.000

NUOVO IBM NOTEBOOK
386 sx HD 40 MB L.3.500.000

OFFERTE STAMPANTI

PPC 001 stampante Mannesmann MT-81 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 002 stampante Commodore MPS 1230 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 003 stampante Commodore MPS 1270 (Inkjet, silenziosissima)	L.	299.000
PPC 004 stampante STAR LC-20 "Super" (9 aghi alta Qualità)	L.	360.000
PPC 005 stampante STAR LC-200 colori (9 aghi alta Qualità)	L.	499.000
PPC 006 stampante CITIZEN 124D (straordinaria 24 aghi)	L.	599.000
PPC 007 stampante STAR LC-24/200 (24 aghi multifonts)	L.	699.000
PPC 008 stampante STAR LC-24/200 colori (24 aghi a colori new!)	L.	790.000
PPC 009 stampante NEC P20 Plus (24 aghi alta Qualità)	L.	690.000
PPC 010 stampante NEC P30 Plus (24 aghi 132 colonne)	L.	890.000
PPC 011 stampante NEC P60 Plus (24 aghi 360x360 punti)	L.	1.100.000
PPC 012 stampante NEC P70 Plus (come sopra ma 132 col.)	L.	1.350.000
PPC 013 kit colore per trasformare NECK P60 &P70 a colori	L.	265.000
PPC 014 stampante laser varie marche come Star, HP, Epson da	L.	1.950.000

RICHIEDI IL CATALOGO

TUTTI I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

DIAMO UN..✂..AI PREZZI INTEL

8087	5MHz	249.000
8087 - 2	8MHz	349.000
8087 - 1	10MHz	399.000
80287 - XL	6-20MHz	249.000
80287 - XLT	PER COMPAQ LTE	249.000
80387 SX - 16	16MHz	319.000
80387 SX - 20	20MHz	349.000
80387 - 16	16MHz	480.000
80387 - 20	20MHz	480.000
80387 - 25	25MHz	480.000
80387 - 33	33MHz	480.000

DISPONIBILI: MEMORIE IN OFFERTA SPECIALE!

OFFERTA DEL MESE!

PC-NOTEBOOK 286 COMMODORE

piccolissimo come una agenda!!! Meno di 3 kg.
286 12 MHz schermo VGA retroilluminato
disk drive 3" 1/2 (1,44 MB) +
hard disk 20 MB (23 ms.)
1 MB RAM espansibile a 5 possibilità attacco monitor esterno borsa,
batterie e alimentatore
in offerta NEWEL a L. 2.490.000
DOS & MANUALI IN ITALIANO

QUANDO OLTRE AL PREZZO C'È LA QUALITA' & L'ASSISTENZA

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PER IL TUO COMPUTER

PAGAMENTI PERSONALIZZATI RATEALI
SENZA CAMBIALI
FINO A 3 ANNI

SU TUTTI I COMPUTER AMSTRAD SCONTO 10%

RIVENDITORE AUTORIZZATO

IBM® AMSTRAD

ATTENZIONE!

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!
La NEWEL è una società specializzata che opera nel settore da oltre 10 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirvi il computer che si addice di più alle vostre esigenze.
Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & sofware. Pensaci prima di comprare un computer!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN Per AMIGA e ATARI ST L. 59.900

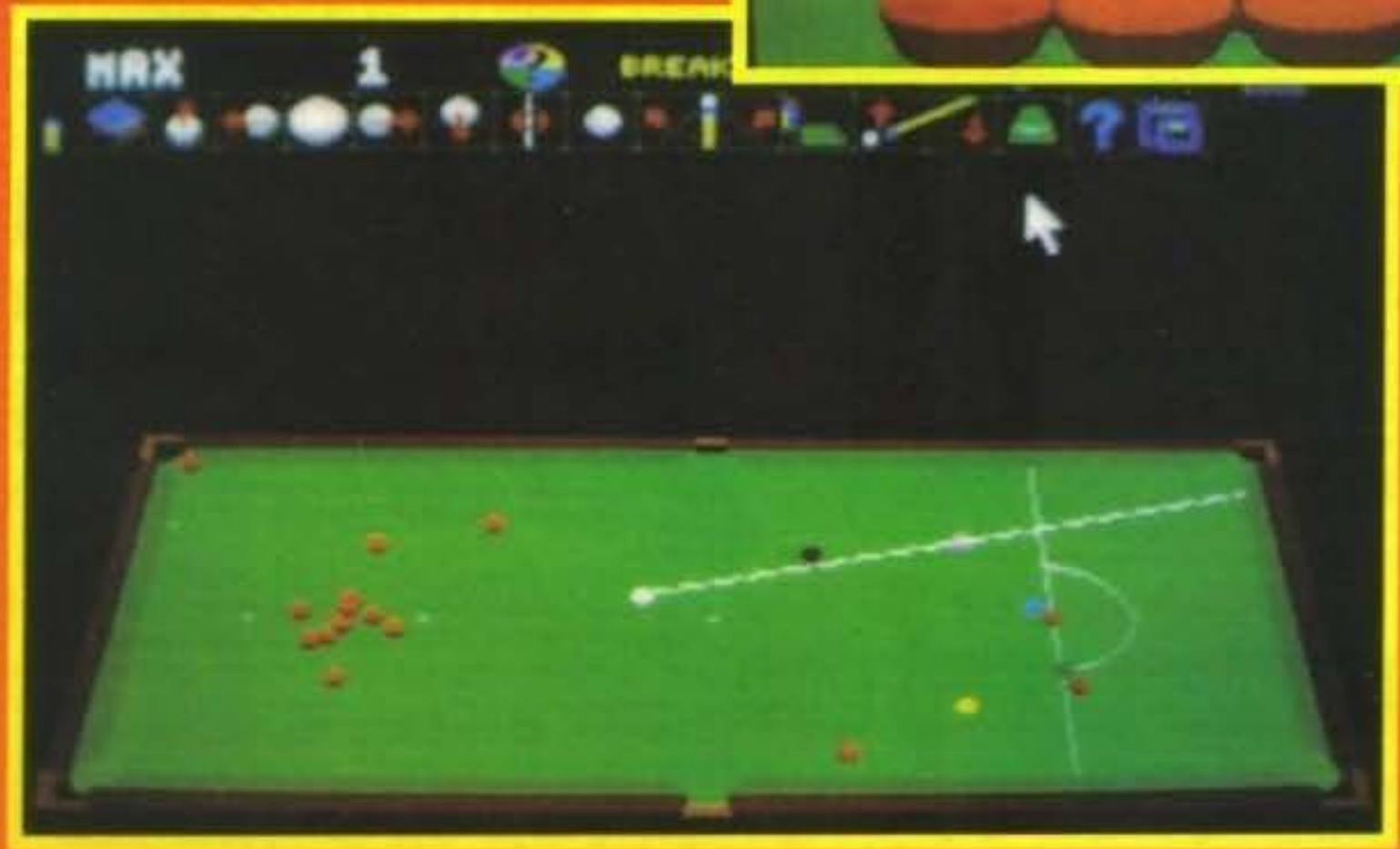
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

GAMES machine

STAR PLAYER

Come da prassi ormai consolidata anche per questa nuova simulazione sportiva non poteva certo mancare il nome di richiamo di uno dei campioni più affermati della disciplina, che la casistica richiede nel non ben identificato ruolo di "padrino" del gioco... Un benvenuto dunque anche a Jimmy White che con l'ausilio della Virgin ci propone una delle più accurate simulazioni mai realizzate...

Da dove cominciamo? Beh, visto che in un modo o nell'altro il discorso bisogna pur cominciarlo vi informo subito che dei quattro birillini bianchi con quello rosso centrale non c'è nemmeno l'ombra, stesso discorso per le palle colorate e numerate del gioco cosiddetto all'americana. Comprendo allora come queste apparentemente ingiustificabili assenze potrebbero mettere seriamente in crisi ogni certezza acquisita nel tempo da noi tutti amanti di una sana, anche se saltuaria, partita a stecca... Che ha, fra le altre cose, sempre rappresentato il rimedio migliore alle puntuali bigiate invernali di fine primo quadrimestre (mentre per il secondo, invece, erano solite tornare, assieme al bel tempo, le furibonde partitone a calcio... Prima di appostarsi fuori dalla scuola per sapere se la prof aveva poi effettivamente fatto il compitino a sorpresa oppure la temutissima interrogazione a tappeto... Finendo immancabilmente per incrociare qualche insegnante che si informava premurosamente sulle gravissime condizioni in cui avreste dovuto versare in seguito ad un terribile stress da sovraffaticamento... Ragazzi miei che tempi! Divertitevi al Liceo, perché l'università, nonostante tutti gli indiscutibili vantaggi che comporta, è tutt'un'altra cosa!). Dov'ero rimasto? Ah si, dicevo appunto di non attendervi il gioco all'italiana o tantomeno quello all'americana (scusate, ma devo aprire un'altra parentesi, se doveste per sbaglio colpire una palla del vostro avversario sono due tiri per lui oppure cercate di rimettere tutto a posto (?), la domanda può sembrare ovvia, ma c'è il Riccio si ostina a fermare le palle...) perché siete fuori strada, la simulazione riguarda infatti il progenitore inglese del biliardo, quello snooker che di comune possiede solo un panno verde (particolarmente "pettinato" in modo da garantire un attrito diverso nei due versi), quattro buche agli angoli con le due laterali e un sacco di palline colorate (di minori dimensioni rispetto a quelle consuete) da colpire con una stecca anch'essa di diametro inferiore... Cerchiamo quindi di riassumere brevemente le regole principali: la vostra è la pallina bianca e questa è l'unica che dovete colpire, per il resto sul campo ci sono quindici palline rosse (ognuna delle quali vale un punto) disposte a triangolo e sei colorate (di valore crescente, la gialla vale due, poi viene la verde, marrone, blu, rosa e per finire la nera che ve ne accredita da sola ben sette). Il vostro scopo è quello di imbucare una pallina rossa e quindi una a scelta di quelle colorate (dopo averla dichiarata), cercando di ripetere il procedimento in modo alternato fino alla fine delle palline rosse e quindi di quelle colorate (che vengono ricollocate ogni volta al loro posto dopo essere state imbucate, fino a quando ci sono ancora palline rosse sul tavolo), oppure, molto più frequentemente, fino a quando non sbaglierete un tiro, lasciando così via libera al vostra avversario... Grossomodo queste mi sembrano essere le caratteristiche principali dello snooker, caratteristiche che troverete ovviamente invariate al-



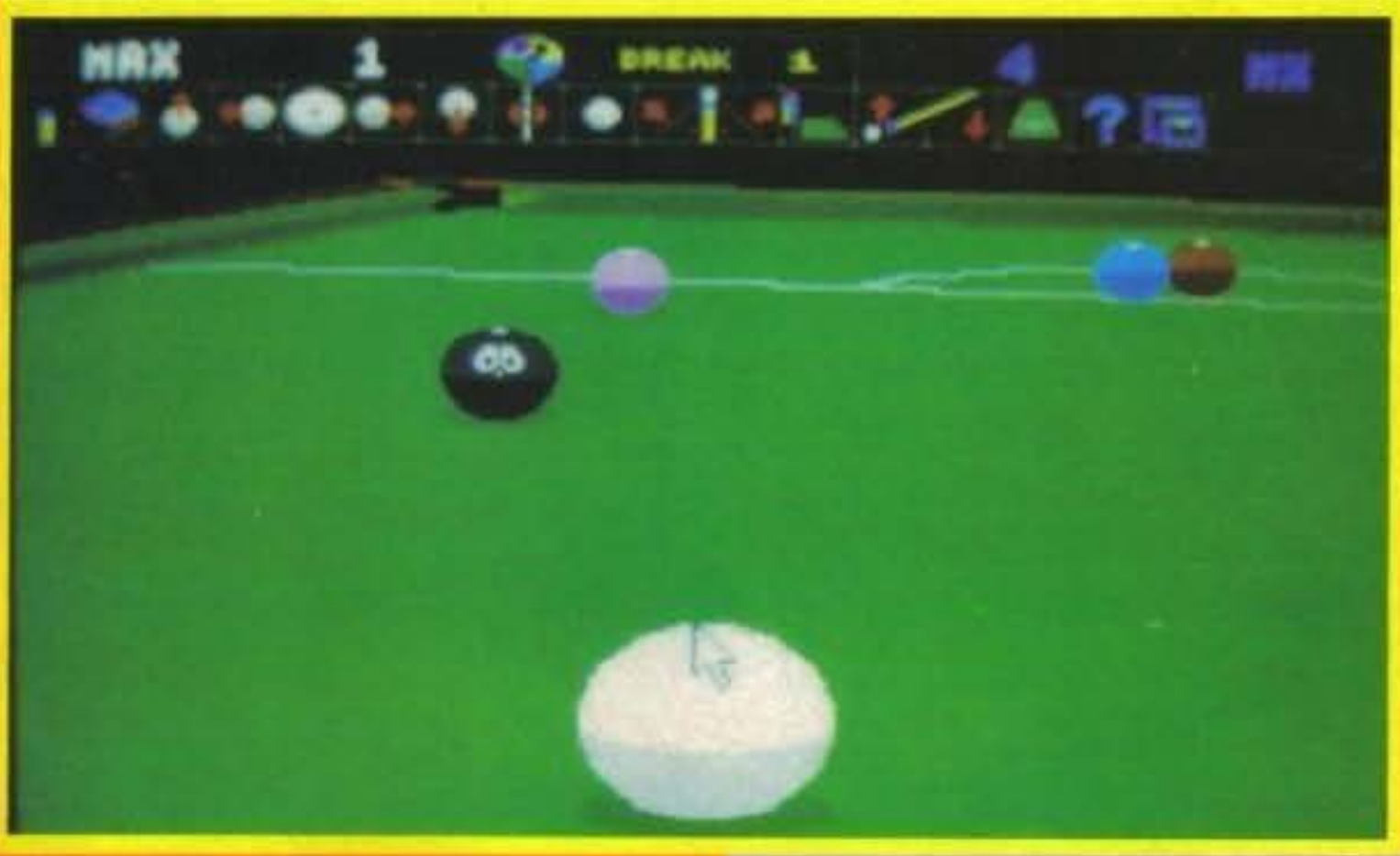
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATO CON LA STECCA...

Allegato nella confezione troverete, oltre all'esauriente manuale, un breve trattato sulla storia (comprese le regole) dello snooker e sulla carriera di Jimmy White. Con una passione per questo gioco che risale fin dai primissimi anni scolastici (deve aver cominciato presto a saltare le lezioni...) il nostro campioncino (soprannominato "Whirlwind" in contrapposizoine al suo grande rivale "Hurricane" Higgins) si è imposto come più giovane dilettante al campionato inglese che vinse a soli sedici anni, stesso esito per il titolo, questa volta mondiale, che si aggiudicò l'anno seguente (1980). Divenuto professionista l'anno successivo gli venne da molti predetto che sarebbe diventato anche il più giovane campione professionista, la sua grande occasione svanì però nel 1984 quando venne sconfitto in finale da Steve Davis al termine di una memorabile partita. Dal 1986 in poi è comunque sempre rimasto fra i cinque giocatori più forti del mondo, più che sufficiente per meritare un gioco, non vi pare?



l'interno di questa simulazione che vi permetterà fra le altre cose d'effettuare partite amichevoli contro il computer o con un amico, cimentarvi in tiri d'allenamento particolarmente spettacolari (collocando le palline a vostro piacimento) oppure sfidare tutta una lunga serie di quotatissimi avversari fra i quali spicca logicamente il pressoché imbattibile Jimmy White, il quale, giusto per farvi capire con chi avete a che fare, è anche capace di cominciare e finire senza mai sbagliare un colpo... Per quanto riguarda invece il sistema di gioco prima di effettuare ogni tiro potrete cambiare il punto di vista nel modo che riterrete più utile: sia ruotando il campo, sia variando l'inclinazione, sia spostandovi direttamente sopra una pallina prescelta; una volta identificato il colpo con maggiori possibilità di riuscita potete, se volete, tracciare una linea immaginaria che rappresenta la traiettoria della vostra pallina prima di procedere con tutta una serie di accorgimenti sull'effetto da imprimere al colpo, stabilendo anche la forza del tiro. Sarà infatti solo una volta ottenuta una notevole padronanza di entrambe queste componenti fondamentali (ovviamente solo con la dovuta pratica), che dovreste essere finalmente in grado di risolvere anche le situazioni più complicate, magari aggirando una pallina che si dovesse accidentalmente trovare sulla vostra traiettoria oppure saltandola direttamente, a questo punto non mi rimane che un'ultima raccomandazione... Occhio al panno!

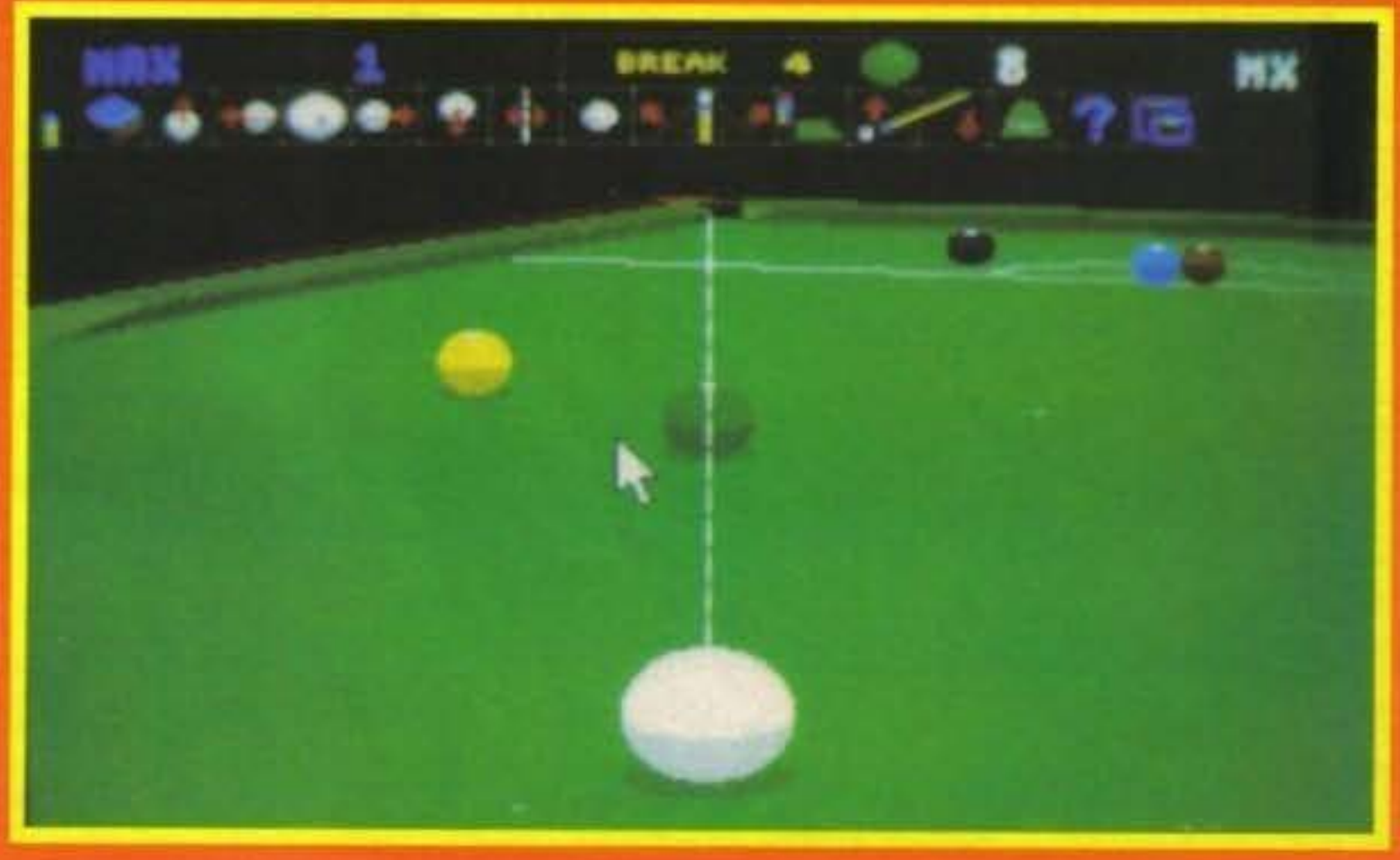
MAX

Amiga

Come già detto nell'introduzione si tratta indubbiamente di una delle migliori simulazioni mai realizzate; il livello di realismo raggiunto dal gioco è infatti semplicemente straordinario, grazie ad una vastissima gamma di tiri possibili tramite tutti gli effetti imprimibili alla pallina, che vi potranno permettere (o almeno potrebbero) di risolvere anche le situazioni più disperate; ma la cosa ancora più importante è probabilmente la meraviglia tecnica che il programma in sé rappresenta. Indipendentemente cioè dal contenuto stesso, è proprio il lavoro di Archer Maclean (un nome che mi auguro personalmente di sentire nuovamente quanto prima) a risultare qualche cosa di veramente imperdibile: il tavolo di gioco può essere ruotato in ogni posizione in modo estremamente veloce, si può "zoomare" a vostro piacimento con una precisione assoluta, oppure modificare la visuale che schizza dalla pallina ad un punto di vista esterno con una rapidità da farvi girare la testa, senza contare poi la moltitudine di opzioni e i tocchi di assoluta classe come i moscerini che compaiono quando rallentate troppo il gioco oppure le palline che vi fanno le boccacce, per non parlare poi del gessetto che scricchiola se in eccesso... Secondo il mio modesto parere si tratta di un vero capolavoro, sfortunatamente è lo snooker e non il biliardo nostrano, ma nonostante questo rimane sicuramente un "must" per tutti gli appassionati e quantomeno un prodotto interessante per chi vuole provare il fascino della stecca...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Time Horn
Il corno del tempo

AMIGA

Nel mondo fantastico di Soldoro il malvagio "Occulto Maestro" si è impadronito del corno del tempo, donato dagli "dei buoni" alla bella città di Incanto.
Aiuta Mordred a recuperarlo!!
E' l'ultima speranza per il trionfo del bene!!

AUREA DISTRIBUZIONE

AUREA DISTRIBUZIONE - Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

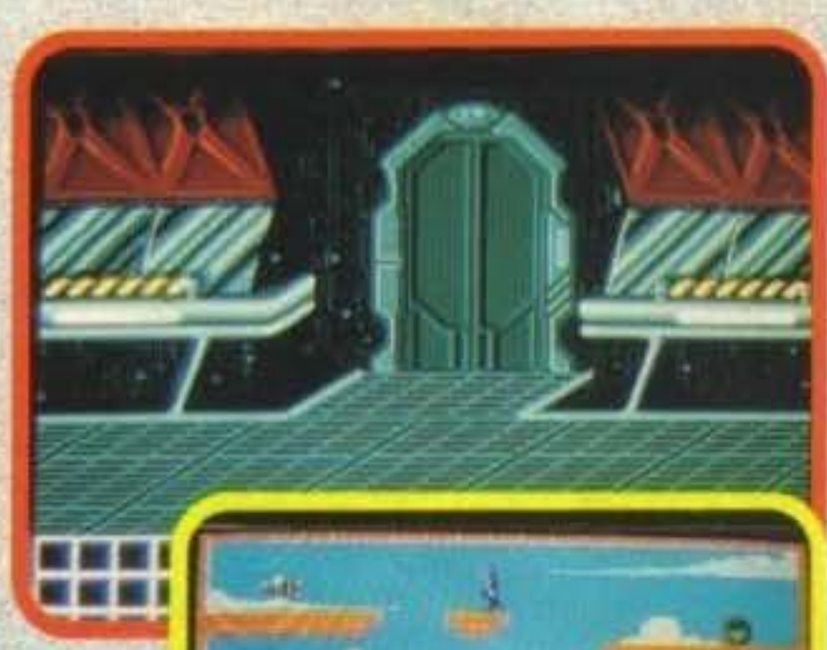
http://www.oldgamesitalia.net/

Talent Scout

Dopo avervene accennato nella posta del numero scorso abbiamo effettivamente deciso di dedicare una pagina della posta (non c'è comunque da preoccuparsi, non sarà in modo stabile, ma solo quando avremo del vostro materiale interessante fra le mani...) ad una nuova rubrica nella quale ci occuperemo dei VOSTRI giochi, riservandoci magari, in un prossimo futuro, addirittura di recensirli... badate bene: non tanto per il voto in sé, quanto invece perché speriamo che i nostri suggerimenti possano risultare utili a tutti voi potenziali programmatori che potreste un giorno supportare in prima persona un software italiano in evidente continua crescita. Non esitate quindi ad inviarci il vostro materiale, saremo ben lieti di pubblicarlo e, in alcuni casi, di mettervi direttamente in contatto le case più accreditate, mi raccomando: datevi da fare!

Cominciamo quindi la rubrica con due team dei quali vi avevo già parlato il mese scorso. Ma andiamo con ordine... Ladies and Gentleman, da Reggio Emilia, Italia, ho l'immenso piacere di presentarvi i... (rullo di tamburi, squilli di trombe...) i PROXIMA DESIGN! Come sono stati loro stessi a confessarci hanno preferito mantenere fino ad ora il massimo riserbo sulle loro produzioni poiché gli sembrava prematuro presentarsi al grande pubblico senza avere acquisito il bagaglio tecnico necessario a non sfigurare con i numerosi colleghi connazionali e non... Solo adesso ritengono di aver raggiunto questo ragguardevole traguardo presentandoci alcuni progetti in già avanzata fase di realizzazione.

Il primo gioco, praticamente ultimato, si chiamerà Maddy Season; si tratta di un'interessante platform multilivello nei quali controllerete due piccoli pinguini attraverso le quattro stagioni dell'anno. Il loro viaggio è ostacolato da miriadi di buffi, ma pericolosi, personaggi che cercheranno in ogni mezzo di fermarli. Per proseguire nel gioco dovrete allineare, secondo un preciso schema, quattro contenitori di fluido temporale che vi permetteranno di saltare alla fase successiva (per un totale di 48 livelli!). Passando alle caratteristiche tecniche che mi sono state garantite dai programmatori il gioco girerà a 50 frames al secondo, avrà sei differenti colonne sonore, divertenti scenette d'intermezzo, una cinquantina abbondante di sprite e un sacco di colori contemporaneamente sullo schermo (se non ci credete, ci sono le foto che compravano il tutto... Ovviamente non il sonoro!). Il secondo prodotto (ancora in fase di realizzazione) dovrebbe chiamarsi T-Project (nome provvisorio) e si tratta sostanzialmente di un'avventura grafica. Ambientato nell'anno 3008 (ho fatto un paio di calcoli e dovreste trovare in edicola il numero 11213 di TGM, o giù di lì... Mi raccomando, non perdetelo!), su uno dei tanti pianeti sperduti nello spazio profondo identificato da un'arida sigla alfanumerica dove la vostra stazione spaziale è stata invasa da strane forme di vita aliena (chi di voi si ricorda quell'episodio di Doctor Who con i "vermiani", mitico! NdR). Il vostro compito è per l'appunto quello di fare un po' di pulizia, sulla falsariga dell'eccellente Project Firestart (sfortunatamente mai uscito per i 16-bit). C'è poi anche un terzo titolo in ballo., si tratta di uno shoot'em'up del quale non si conoscono ancora ulteriori dettagli. Non mi rimane quindi che ricordare nuovamente il nome dei tre intrepidi programmatori: Alberto Magnani, Sirio Zuelli, Salvenisen Desiderius; quanto prima nuove notizie...



Il secondo gruppo delle giornata arriva direttamente da Pescara, dal cui simbolo cittadino hanno preso spunto per il loro nome... Signore e Signori ecco a voi i DOLPHIN! Nascosti dietro a questa sigla si nascondono due giovani programmatori: Francesco "Eustachio" D'Angelo e Fabio "Anselmo" Iurilli. Per il momento hanno un solo gioco da proporci, ormai praticamente ultimato, si tratta di un'interessante conversione di Columns della Sega finalmente anche per il nostro Amiga. Il gioco si chiama Jewels ed è stato interamente programmato con l'Amos, dalle foto non sembra niente male, non appena l'avranno terminato ci hanno promesso d'inviarcene una versione definitiva, ci risentiamo quindi... Nel frattempo: BUON LAVORO A TUTTI!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERHAWK

AH-73M

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Quale membro speciale della squadra "MERLIN", hai ricevuto ordini specifici per scongiurare la situazione di crisi mondiale senza provocare una guerra su larga scala. Pilota il tuo "ThunderHawk" in quella che è stata definita "La più veloce simulazione in grafica 3D mai apparsa su home computer". (ACE)

DISPONIBILE PER
AMIGA E PC

T G M 96%
C+VG 90%

CORE
DESIGN LIMITED

se. 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS. Telephone: (0332) 297

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PREFAZIONE

TGM MAIL: lava più bianco che più bianco non si può! Questa volta non credo proprio che ci saranno le consuete indecisioni su come cominciare la rubrica, temo infatti che avrete certamente notato tutti quanti il "piccolissimo" inconveniente che ha afflitto l'ultima Posta... A Max è venuto un mezzo colpo, visto che dal numero scorso è lui ad occuparsi anche di questo genere di controlli, la colpa non è esattamente sua, ma alla fine è come se lo fosse... Un giorno vi spiegheremo, magari in modo dettagliato, tutti i passaggi che permettono alla rivista di essere puntuale in edicola all'inizio del mese: nel frattempo sappiate che quello finale, prima della stampa, è comunque costituito dalle pellicole fotografiche, che sono generalmente costituite da quattro lastre (le cui composizioni cromatiche permettono di disporre di qualsiasi colore dell'intero spettro visibile). In redazione, per la Posta, era arrivato solo il nero (e cioè il testo, l'unica cosa che alla fine cambia da numero a numero per queste ultime quattro pagine), che "presumibilmente" sarebbe dovuto essere allegato alla solita impaginazione standard che ci ha sempre tenuto compagnia... Come mi ha poi confidato un Max, devo dire abbastanza sconsolato, evidentemente anche "l'ovvietà diventa a volte imprevedibile": il risultato è stato una Posta albina, che, volendo sempre cercare l'aspetto positivo in ogni cosa, è stata quantomeno estremamente leggibile! Ad ogni modo ci scusiamo e faremo in modo che la cosa non abbia modo di ripetersi, promesso! Ma veniamo a noi, questo mese si tratta infatti di una puntata abbastanza atipica, una pagina è già sparita, mentre gran parte di queste rimanenti tre saranno dedicate all'analisi dei vostri questionari, personalmente trattati dal nostro impareggiabile Alex, che mi ha proprio ieri consegnato un massiccio malloppo riassuntivo computerizzato contenente tutti i dati, le percentuali, i risultati... che adesso andrò ad illustrarvi...

NUMERI NUMERI NUMERI

Prima di cominciare la trattazione permettetemi un paio di considerazioni di carattere generale: la prima riguarda l'assoluta attendibilità dei dati che non sono stati in alcun modo "manipolati", tutte le schede sono state inserite in un computer che ha poi "sputato fuori" le sue sentenze senza riguardo per nessuno. La seconda è relativa ad alcune domande il cui risultato, comunque per noi assolutamente confortante, abbiamo preferito, per evidenti ragioni di concorrenza, non rendere noto...

Come hai conosciuto The Games Machine?

La percentuale maggiore (35.9%) ha risposto di aver conosciuto la rivista tramite un amico, il 31.1% grazie alla pubblicità comparsa ai tempi sulle pagine di ZZAP!, il 25.3% per averla vista in edicola. Fra le percentuali di minor rilevanza spicca il 5.4% di coloro che l'hanno conosciuta tramite la trasmissione USA Today.

Da quanto tempo acquisti TGM?

Il 40.5% di voi lettori ha dichiarato di comperare la rivista da più di un anno, il 24.7% fin dalla sua uscita, mentre i "nuovi arrivati" ammontano al 34.8%, benvenuti!

Acquisti regolarmente TGM?

Vittoria schiacciante del fronte dei si che hanno totalizzato il 90.8% dei voti, i rimanenti (mumble, mumble) 9.2% affermano di acquistare la rivista solo saltuariamente... male, molto male!

Se saltuariamente, perché?

Il 39.4% (riferito ovviamente a quel 9.2% precedente) imputa il mancato acquisto alle disponibilità economiche, il 29.6% si lascia influenzare dai titoli recensiti, il 9.8% adduce ancora qualche problema di reperibilità in edicola (nonostante la rete di distribuzione sia, ormai estremamente capillare), mentre il 4.2% considera determinante l'immagine di copertina.

Incontri particolari difficoltà a trovare TGM in edicola?

A questa domanda (più che altro di nostra utilità) ho già accennato poco sopra, ad ogni modo c'è il 12.4% di voi lettori che denuncia tutt ora qualche difficoltà nell'aggiudicarsi la sua copia.

Acquisti TGM sempre alla stessa edicola?

Giusto a titolo di curiosità vi dico che il 49.3% ha risposto affermativamente, mentre il 50.7% non è un abitudinario.

Sei favorevole ad un abbonamento a TGM?

Anche qui risposte abbastanza livellate, 46.6% contro il 53.4% che s'è dichiarato contrario. I motivi che vengono addotti in caso di risposta negativa risaltano una certa diffusa diffidenza nei confronti della servizio postale italiano (28%), la possibilità di poter trovare agevolmente la rivista in edicola (23%) e il timore di dover attendere troppo prima di poter avere finalmente il numero fra le mani (14%).

In media quante altre persone leggono la tua copia di TGM?

La percentuale di gran lunga maggiore si è concentrata dall'1 al 5 con il 66.2%, il 25.9% è invece molto "geloso" della sua copia, mentre il 2.55% ci fa perdere più di dieci potenziali lettori, che non si ripeta! Ovviamente stiamo scherzando...

Ti piace il tono ironico degli articoli di TGM?

Personalmente era la domanda alla quale qui in redazione tenevamo di più e i risultati hanno dato decisamente ragione alla nostra impostazione dissacrante che ci ha sempre contraddistinto. La vittoria non poteva essere più schiacciante: 95.1% contro il 4.9%, grazie!

Assegna un punteggio da 1 (non ti piace) a 5 (bellissima) per le varie rubriche di TGM.

Cominciamo dalle preview, il 35.9% ha dato il voto massimo, il 35.4% ha assegnato 4, il 21% invece "solo" 3. C'è comunque da tenere in considerazione che i tempi del questionario hanno coinciso con un periodo decisamente sfavorevole per le informazioni sui giochi in corso di programmazione, che sono invece diventate parte fondamentale in tutti questi ultimi numeri (ricordate le 20 pagine abbondanti del numero scorso!); non temete che continueremo così. Passando alle recensioni non posso nascondere una notevole soddisfazione per quel 62.7% che ci ha assegnato un 5, il 27.86% un 4 mentre gli altri sono un esigua minoranza (l'1 ha totalizzato un misero 0.61%, meglio così, s'intende!).

Passando invece a due rubriche che sono passate sulle pagine di Consolemania posso segnalarvi un discreto (a metà fra il 3 e il 4) interesse per Entertainment USA, mentre il Made in Japan dell'accoppiata Shintaro/Max ha fatto segnalare la votazione in assoluto più curiosa ed uniforme: il 24.3% gli ha dato il massimo dei voti, il 22.2% 4, il 20.43, il 14.42 mentre il 18.7% gli era decisamente avverso. Una rubrica quindi che piaceva molto, ma con una tutto sommato considerevole percentuale di lettori alla quale non piaceva affatto, o tutto o niente! Notevole il successo dei Tips che hanno avuto un bel 5 nel 52.9% delle schede.

Piuttosto tiepidi i consensi per quanto riguarda Hardware/Amos/Utility, cosa che comunque rispecchia in modo ineccepibile la nostra tendenza a privilegiare sempre il solo software, meglio fare una cosa, ma farla bene... Decisamente confortante invece la percentuale di gradimento della nostra posta che ha riscosso il voto massimo per il 46.4% dei lettori, il 4 per il 23.5%, mentre gli "accaniti oppositori" risultano essere l'8.6%...

Vorresti trovare altre rubriche su TGM?

Il 52.4% ha risposto in senso affermativo, il 36.9% negativamente, i 10.7% non ha proprio risposto... Fra i suggerimenti che hanno raggiunto una percentuale rilevante spicca indubbiamente il 10.8% di voi che richiede la classifica dei giochi migliori (già fatto!), un 5% che vorrebbe una rubrica dedicata ai contatti, il 2.3% che vorrebbe la tabella dei record (purtroppo con la storia dei cheat-mode rischierebbe d'essere inattendibile, in alcuni casi invece, come quello di Indy 500, sono il primo a considerarla una sfida molto interessante), importante il 5.5% che vorrebbe ci occupassimo di fumetti mentre tutti gli altri sono suddivisi in un'interminabile lista che comprende concorsi, barzellette, poster, speciali, programmazione, musica...

Se ti trovi in disaccordo con le opinioni dei recensori spiegacene il motivo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS
Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria.
TELEFONARE

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500
Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con in aggiunta un espansione da 512k.
TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM
TELEFONARE

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 63.000
Espansione 512k con clock	L. 80.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche qui esito confortante per una sonora vittoria dell'accordo completo: 82.5%. Per il 5.2% dovremmo essere più severi nei giudizi, per il 3.3% lo siamo troppo (come vedete anche da queste piccole cose, è proprio impossibile soddisfare sempre tutti, rifletteteci...); un 2.5% ci accusa invece di essere troppo poco seri, grazie per il complimento...

Trovi esauriente il punteggio globale e il giudizio delle attuali recensioni?

Domanda decisamente sfortunata, visto che subito dopo abbiamo introdotto le faccine che (ci tengo a precisare) non vogliono rappresentare nulla di particolarmente innovativo, ma solo supportare in maniera grafica estremamente diretta e immediata il globale con tre componenti che abbiamo ritenuto essere di maggior interesse. Quella situazione di pressoché perfetta parità non è quindi da considerarsi al momento più attendibile.

Trovi ideali le attuali proporzioni fra testo e fotografie nelle recensioni?

Per il 51.4% le cose vanno già bene così, c'è però un 36.8% che vorrebbe più foto (mi sembra comunque che vi stiamo accontentando), mentre un esiguo 6.7% vorrebbe ancora più testo, volete farci venire il callo dello scribacchino?

Ti interessano le recensioni di giochi per console su TGM?

Una domanda da considerarsi ormai priva di utilità, visto che le console hanno ormai definitivamente traslocato su Consolemania, ad ogni modo vi dico lo stesso che il 59.8% era contrario.

Quanto il giudizio di TGM influenza nel tuo acquisto di software?

Sommando la percentuale dei "molto" (50.7%) e quella degli "abbastanza" (42.5%) mi sembra di aver già ottenuto un risultato significativo.

Possiedi una console?

Il 21.5% di voi lettori ha affermato di possedere una console, fra quelli che invece non ce l'hanno un altro 20% sembra intenzionato ad acquistarla entro breve termine. Inutile sottolineare una schiacciante vittoria del Megadrive seguito dal Gameboy, mentre le previsioni sugli acquisti futuri vedono ancora queste due macchine favorite, affiancate però dal Super Famicom e dagli altri portatili come Lynx e Game Gear.

A che età avete acquistato il vostro primo computer?

Qui abbiamo avuto un risultato sotto certi aspetti inaspettato, il 53.9 ha dichiarato di aver avuto il proprio primo computer prima del decimo anno di età, un altro 38.6 fra gli 11 e i 15 anni, i "ritardatari" sono solo una piccola minoranza. Fra le marca spicca, assolutamente incontrastata, la Commodore che ha raccolto il 75.8% dei voti (prima fra tutte l'Amiga 500 seguita dal 64). Non molto significativa la percentuale dell'Atari St che non supera il 3% totale (inferiore addirittura a quella del vecchio VCS). Per quanto riguarda la memoria i due dati più significativi sono ovviamente in corrispondenza dei 512K e di 1MB. Un paio di parole anche per le periferiche: il 21.5% ha dichiarato di possedere un drive esterno da 3.5 pollici, il 13.5% un monitor e il 19.9% la stampante, tutto sommato notevole la percentuale del modem che sfiora il 3% o quella degli Hard Disk che arriva al 6%.

Hai intenzione di comperare un nuovo computer?

Il 76.2% dei lettori s'è dimostrato soddisfatto del suo sistema, in caso di eventuali acquisti spicca il 34.8% del PC, contro il 22.8% dell'Amiga 500, l'11.4% dell'Amiga 2000 e 0.9% dell'Amiga 3000.

Quanti giochi originali hai?

L'11.9% ha dichiarato di non possedere alcun gioco originale, il 49.1% un numero compreso fa l'1 e il 10, il 17.3% fra l'11 e il 20, il 13.9% fra il 21 e il 50, il 7.8% oltre i cinquanta giochi originali. Mediamente in un anno il numero di giochi acquistati oscilla fra l'1 e il 5 per il 49% dei lettori, la maggior parte dei quali (52.2%) sarebbe disposta a spendere anche più di 60000 lire per un bel gioco (contro il 21.5% che vede nelle 30000 lire il limite massimo). Solo il 6.9% afferma di non avere giochi piratati contro il 24.3% che dispone di un numero compreso fra 101 e 500!

Hai qualche hobby oltre ai videogames?

Preventivata una schiacciante vittoria della risposta affermativa che ha raccolto l'87% delle preferenze. In testa alla classifica troviamo la musica con il 10.2%, al secondo posto il calcio con l'8.7%, quindi libri e modellismo con 6.5% e 6.4%, il tennis con 5.6%, la fumettistica con 4.7%, la programmazione con 3.5%, gli RPG e la pallacanestro il 3%, segue un interminabile lista che comprende filatelia, golf, cinema, arti marziali, equitazione, astrologia, biliardo, bonsai(?), aereonautica, wrestling, windsurf, verniciatura art-van...

Hai la possibilità di utilizzare un videoregistratore?

A quanto sembra il videoregistratore è orai diventato un elettrodomestico come tanti altri, visto che l'82.3% ha risposto positivamente. Stesso esito per la domanda seguente, il 77.7% ha affermato di essere interessato ad utilizzarlo come metodo alternativo d'apprendimento. Gli usi più gettonati sono stati: il 30.7% per imparare a programmare, il 21.4% per i documentari sulla natura, il 14.1% per supporto scolastico e il 13.9% per i film, seguono i corsi sportivi con il 9.5%.

Quante ore al giorno dedichi al computer?

Fino ad un ora è stata la risposta del 16.3% dei lettori, da 1 a 3 ore quella del 61.8%, oltre le 3 ore per il 21.8%.

In che proporzione utilizzi il tempo dedicato al computer?

Ai videogames ovviamente la percentuale maggiore con il 46%, seguono le utility in genere con il 36.1%, quindi i gestionali con il 17.7%, chiude con un misero 0.2% la programmazione.

Quante ore al giorno passi in media a guardare la TV?

Anche qui la percentuale maggiore è quella compresa fra l'1 e le 3 ore (59%), fino ad 1 ora il 27.7%, oltre le 3 ore il 13.3%

Quale canale televisivo guardi più spesso? Dai un voto dall'1 al 5.

Le percentuali delle più importanti emittenti sono più o meno le medesime, interessanti invece gli indici di gradimento: per Rai 1 il voto predominante è il 3, stesso risultato per Rai 2, molto meno apprezzati invece i programmi di Rai 3 assestati su uno sconsolante 1 (quasi 2), sale invece l'indice per Canale 5 che totalizza un bel 4 come voto percentualmente più rilevante, 5 pieno invece per Italia 1 che è quindi il canale in assoluto preferito, drammatica la posizione di Retequattro che risulta in assoluto il meno seguito; discreti i rendimenti di Telemontecarlo e Italia 7 (entrambi sul 3), mentre eccellenti le votazioni di Tele+2 e Videomusic, anche se per la loro evidente settorialità non particolarmente seguite.

Quali programmi televisivi prediligi?

I film guidano la classifica con il 32.5%, segue lo sport con 24.7%, quindi la musica con il 12.4%, i cartoni animati con 11.8%, l'attualità con il 10.7% e chiudono i varietà con il 7.9%.

Quanti libri acquisti in un anno (esclusi quelli scolastici)?

Il 12.2% non acquista libri! Il 48.7% fino a cinque, la percentuale si riduce progressivamente fino al 7.1% che dichiara di comperare più di 20 libri all'anno, quanti effettivamente ne leggono non viene precisato, anche perché ci siamo dimenticati di chiedervelo...

Che genere di libri acquisti?

Il genere fantasy precede di poco quello di fantascienza con il 17.2% contro il 15.9%, seguono a ruota quelli d'orrore, informatica e narrativa in generale.

Ritieni le pagine pubblicitarie una buona fonte di informazione?

Mediamente buona per il 68.8%, ottima per il 20%, nulla per l'11.2%.

Elenca i nomi dei giochi che a tuo avviso hanno avuto le migliori pagine di pubblicità.

E qui comincia un listato lungo decine di pagina, mi limito ovviamente solo a quelli che hanno avuto percentuali apprezzabili. In prima posizione troviamo nettamente Monkey Island con una percentuale che supera il 4%, segue Lemmings con un 3.8%, mentre attorno al 2% troviamo: Golden Axe, Italian Night, Brat, Gauntlet III, Lotus Esprit Turbo Challenge, Midwinter II, Predator II, Sim Earth, Elvira, Team Suzuki, Timewarp.

Elenca i nomi dei giochi che a tuo avviso hanno avuto le più brutte pagine di pubblicità.

Anche qui la lista è interminabile, la cosa curiosa è che compaiono nuovamente titolo presenti anche fra le migliori pubblicità... Il primato spetta a Golden Axe con il 3.9%, quindi viene Brat con il 3.6%, seguito a ruota da Midwinter II e Over The Net. Attorno al 2% troviamo: Chip's Challenge, Gauntlet III, Horror Zombies, Navy Seals, Predator II, Strider II, Super Monaco GP.

E con questo abbiamo finito, cosa mi dite, siete soddisfatti? Vi aspettavate questi risultati oppure c'è qualche cosa che non condividete, o magari che volete aggiungere? Non preoccupatevi perché, anche senza il questionario, potete sempre farcelo sapere, siamo qui per questo!

VOTATE LA COPERTINA PIU' BELLA!

Come se non bastassero tutte le domande che vi abbiamo già posto ecco un altro quesito al quale vorremmo che rispondeste. Il fatto è che la scelta della copertina rappresenta ogni mese una fase molto delicata e a volte dobbiamo fare delle scelte scartando delle immagini ugualmente bellissime. Proprio per questo vorremmo conoscere meglio i vostri gusti in proposito in modo da saperci regola-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re, grazie ancora per la preziosa collaborazione...

INDY COMPETITION

A quanto pare ci avete preso gusto a dimostrare la vostra superiorità in questo capolavoro automobilistico. Da questo mese abbiamo un nuovo campione (attestato da fotografia comprobante, d'ora in poi, visto che le cose diventano serie, non potrò più fidarmi della vostra parola...) che ha battuto il record fino ad oggi detenuto da Multiplexer (sbadatamente sul numero scorso ho riportato un tempo superiore, sorry). Tiziano Diamanti ha fatto infatti fermare i cronometri sul 38.52 a 233.64 mph di media! Per aggiudicarvi voi la poleposition non dovete far altro... Che far di meglio!

TOP GAMES

Bene, bene, le preferenze arrivano sempre più abbondanti e la rubrica comincia a prendere una certa consistenza (saluto soprattutto Luca Germoglio, Nicola Fogolin e Marcello Braga per la premurosità paventata nelle loro missive)...

1 Lemmings (2-2)
2 Monkey Island (1-2)
3 Lotus Esprit Turbo Challenge (6-2)
4 Turrican II (4-2)
5 Kick Off 2 (3-2)
6 Indianapolis 500 (8-2)
7 Chuck Rock (5-2)
8 Gods (7-2)
9 Toki (N-1)
10 Prince of Persia (10-2)
11 Armour Geddon (N-1)
12 Supercars II (12-2)
13 Wrath Of the Demon (13-2)
14 Pro Tennis Tour II (15-2)
15 Awesome (14-2)

DIALETTALMENTE PARLANDO

"De Gheims Mascin,
gnialtri xemo du de Montecio (che le' visin Vicensa). Ve ghemo scrito parche' ghi nemo le scatole piene de chen le quatro pagine de carton de scatolon. Pagneremo bel sinquemila franchi par on giornale serio e volerissimo lesere le robe a colori invese che in bianco e moro. Par piasere cavenele via che non ghin podemo pi' (le on ano che nemo vanti cusita). Natra roba: le peso publicità che gò mai visto le xe' quele de Fainal Fait e de Last Battol che le ne fa schifo e ne rompre vardarle in meso la nostra rivista preferia (a parte le pagine de carton riciclà). Noialtri vorisimo anca savere el come mai de na roba: parche' le lettere de le tose le vien sempre publica' e invese quele dei tosi (cioè de noialtri do) non le vien mai mese fora? Tosi e Tose de tuta Italia scrivine..."
Alex Foletto e Fabio Colombara

Poche parole sulle pagine in bianco e nero: già dal numero scorso sono state ridotte alla metà, con 16 pagine in più a colori. Per il momento questa è una prima risposta, riguardo alle lettrici...

FASCINO FEMMINILE...

Mi piacerebbe parlarne su questo stesso numero perché ci sono alcune cose che hanno dell'incredibile, purtroppo lo spazio non me lo consente e devo quindi rimandare il tutto al mese prossimo. Protagonista non sarà la sola Eleonora (divenuta ormai una nuova stella della posta), ma anche altre lettrici come Flaminia Ferraro, Denise De Negri e un sacco di lettori che dicono la loro (vi anticipo solo di Paolo Martella che vuole assolutamente salutare Valentina)(Io vorrei fare anche io, non credo la stessa... NdMax (un grazie a Luca Collina)), ne vedremo delle belle...

SYNTHETICAMENTE

Cominciamo con un caloroso saluto per Pietro Ottaviani, fedele lettore e cugino di un mio carissimo amico (già citato sulla rivista), fra le altre cose mio omonimo...
Complimenti al Duca per la storiellina a fumetti ispirata al Torneo di Dragon Fighter, a Max e Giancarlo è piaciuta moltissimo, se volete fare lo stesso anche voi (su qualsiasi argomento)... Fatelo!
Saluto subito Alessandro "acchiappaerrori" Bongiorno, che ha fatto un'interminabile lista di tutte le sviste del numero 34, magari ne riparliamo... Aggiungo però che se dovessi elencare io tutti gli errori che corredano le vostre lettere potrei andare avanti per una decina di numeri! Prima che proceda a gesti sconsiderati è il caso di ricordare anche Stefano Crosta di Torino, uno dei tanti che vuole fare il redattore (discorso sul quale credo proprio che dovremo ritornare...). Rispondo comunque alle tue domande: noi redattori veniamo pagati, o quantomeno dovremmo esserlo (diciamo che andiamo in pari con le spese di telefono e benzina per raggiungere la redazione...), per quanto riguarda invece la collaborazione da un'altra città non si presenta certo come delle più agevoli, in ogni caso non posso far altro che rinnovarvi l'invito a spedire il vostro materiale che verrà comunque visionato. A chi rispondo adesso, massì liberiamoci subito, anche per questo mese, di Ivan Bersanetti così poi posso proseguire tranquillo... Devo comunque ammettere che alcuni tuoi appunti sono decisamente puntuali, tanto da essere stati accolti ancora prima che leggessimo questa tua lettera: prima di tutto i colori tipo lampada al quarzo che siamo finalmente riusciti a far eliminare del tutto (l'evoluzione cromatica dovrebbe comunque proseguire in modo determinante ancora su questo numero, staremo a vedere, sarà contento anche Osvaldo Carpinelli e tutti gli altri che hanno denunciato disturbi visivi...), i bollini di qualità erano diventati effettivamente troppo anonimi, come avrai visto sono stati subito ritoccati; grazie al ringraziamento per i complimenti fatta alla tua gatta Ricki (nel frattempo è saltato fuori anche il cane di Marco Vecchiattini che si chiama... Max!) e concordo perfettamente con te sulla pessima fattura della copertina di Last Battle (credo che qualche problema di licenza ci possa essere stato... A proposito del gioco, ce ne siamo già occupati all'interno del numero, ma visto che sono arrivate alcune lettere: "leggendo la recensione di un gioco peraltro non definitivo, mi sono reso conto che si trattava di una recensione "fantasma", non solo non avete parlato delle scene censurate, ma le foto sono della versione megadrive..." (Daniele Ghiglione); "perché avete fatto la recensione di Last Battle se avete detto che non era ancora la versione finale?" (Lorenzo Ferrari Ardicini (bello l'R-360, eh? NdMax)). Probabilmente non vi rendete nemmeno conto il numero delle telefonate quotidiane che ricevevamo, ci è sembrato giusto recensire quella versione non definitiva (trattandola per quello che era! Il nostro unico errore è stato forse quello di dare anche un globale), per le scene censurate c'è comunque il cheatmode... Le foto NON erano del Megadrive! Il pannello è stato rivisto in seguito.
Sempre in tema di suggerimenti "preveggenti" anche quello di Giuseppe Di Vita è stato molto azzeccato: utilizzare le confezioni dei giochi come sfondo per le impaginazioni delle recensioni, è una cosa nella quale Max crede molto e vorrebbe sapere le vostre impressioni, comunque sia Out-Run Europa è venuto, almeno secondo noi, molto bene, vedremo in quest'ultimo numero...
E' arrivato un messaggio anonimo da Ischia che ci invita gli Squattrinati ad inviarci la videocassetta della loro opera cinematografica, l'indirizzo lo sapete! E' quindi il turno di Colonel Luke From 3rd Armored (almeno questa volta credo di averti scritto giusto...) che ha avuto parecchio da ridire sulla recensione di RBI Baseball a causa di alcune imprecisioni regolamentari, non temere perché il colpevole è andato a ripassarsi le regole, altrimenti lo alleneremo nelle "ribattute".
Complimenti vivissimi a Luigi Dominici che mi ha inviato la prima lettera simmetrica da leggere in controluce! Anche noi siamo euforici per la resuscitazione della Cinemaware. Osman Trecca ha invece illustrato tutte le tattiche per atterrare nei principali simulatori di volo; è tornato anche Marco Moniaci con un sacco di barzellette (o freddure?) di, ehm, notevole umorismo... La più interessante mi sembra la terza (che comunque non mi sembra farina del tuo sacco!): aiuto papà, la mamma me vuò menà! E con questo? Può farcela benissimo da sola...". Un saluto anche per l'ermetico Pastore dell'Essere... Noto con piacere come la grottesca missiva di Gabibbo 75 continui a suscitare reazioni sdegnate da tutta Italia, ne sono molto lieto e le parole di Massimo Di Felice, che ha formattato i suoi dischetti piratati, valgono più di mille considerazioni. E' stato interessante vedere lo storyboard di Thunderhawk, come nasce un nuovo gioco; in effetti ce ne sono così tanti in commercio e ad alcuni sfugge il lavoro che sta dietro ad ognuno di essi...", questo il giudizio di Marco Massara, siamo contenti che sia piaciuto e cercheremo di ripeterlo quanto prima, anche perché l'abbiamo già fatto con Godfather.
Chiudiamo con alcuni saluti cartolari per Andrea G, Andrea de Lorenzo, Cristian Broggi (niente male quelle "dune"), Fabio Bongiovanni, i Latrones ("Curate Ut Valeatis", certo che alle Canarie è tutta un'altra cosa!), Andrea Pachetti (che propone un suo quiz musicale sui Queen: "...is this the real life, is this just fantasy...") e quindi una citazione di Marzio Simeone: un uomo crede in ciò che dice a meno che menta a se stesso.

CONCLUDENDO

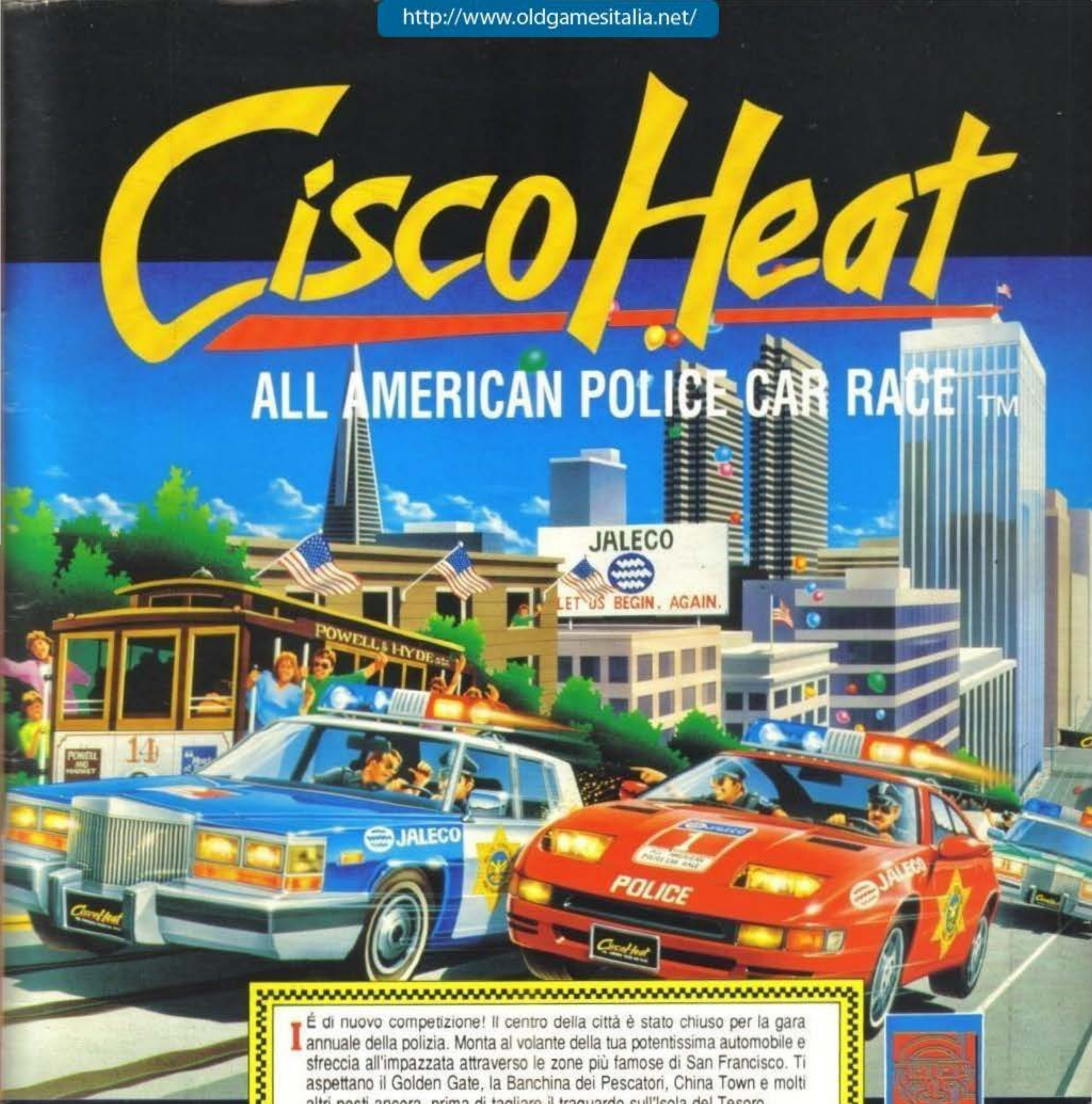
Non credo che ci sia lo spazio per niente di più...
RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE™



È di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro.
5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!
Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER

IMAGE WORKS

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat ™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO CHALLENGE·2·

Lotus Esprit Turbo Challenge è stato definito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione.• Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento fra computer.• Immagini a pieno schermo • Nuove condizioni di gioco a confronto con pioggia, fulmini, nebbia, neve, traffico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livello. • Possibilità di attraversare gli U.S.A. • 8 livelli mozzafiato *con più di 80* punti di controllo.

DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER

Screenshots da formati vari

GREMLIN®

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/